LUÍS CAMPOS BRÁS

A EXPERIÊNCIA EM RELAÇÃO À OBRA-DE-ARTE

Orientador: **Prof. Doutor José Bragança de Miranda**

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias

Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação

Lisboa

2012

LUÍS CAMPOS BRÁS

A EXPERIÊNCIA EM RELAÇÃO À OBRA-DE-ARTE

Tese apresentada para obtenção do grau de Mestre em Estudos Cinematográficos no curso de mestrado em Estudos Cinematográficos conferido pela Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias

Orientador: Prof. Doutor José Bragança de Miranda

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias

Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação

Lisboa

2012

Ever Try. Ever Fail. No Matter. Try Again. Fail Again. Fail Better.

Samuel Beckett

Cinema is true. A story is a lie.

Jean Epstein

Ninguém se mata senão para existir.

André Malraux

Ao meu Pai,
que me ensinou a vida
a vinte e quatro imagens por segundo

Agradecimento

Este trabalho, tanto nesta parte escrita, como principalmente na parte prática, não é apenas resultado de um empenho individual, mas sim de um conjunto de esforços que o tornaram possível e sem os quais teria sido impossível realizá-lo.

Este trabalho e o filme subsequente representam um importante marco na minha vida pessoal e profissional. Pelo reconhecimento do esforço de todos os envolvidos, quero aqui deixar um profundo agradecimento às seguintes pessoas.

Ao meu orientador, **Prof. Doutor José Bragança de Miranda**, pela forma como me orientou, pela sua inteligência, entusiasmo e motivação. É de igual modo, importante referir, ainda, a disponibilidade manifestada, apesar do seu horário demasiado preenchido, o seu apoio e confiança.

Ao **Prof. Doutor Manuel José Damásio**, pelo seu entusiasmo sempre presente e contagiante. Por ter acreditado neste projeto.

A toda a equipe que comigo batalhou e realizou o filme que é um dos suportes deste trabalho, em condições totalmente independentes, com os percalços a que tal obrigou.

A todos os que apoiaram o filme, institucional e pessoalmente.

À **Beta**, **Xana**, **Paulo e Hugo,** pelo apoio, pela amizade, pelas palavras de incentivo, pela preocupação.

Ao **Luís**, pela amizade total.

A toda a minha **família** pelo apoio incondicional, acreditando sempre no meu esforço e empenho. Em especial, à **minha Irmã** pela paciência, afeto, carinho e apoio.

Ao **Rui e Maria João**, pela amizade, motivação, paciência, compreensão, enorme empenho e disponibilidade. À **Rita e Gui** por estarem lá.

E muito especialmente à minha **Mãe** e ao meu **Pai**, que me incentivaram e prepararam para a realização deste trabalho e, mais importante, me prepararam para a vida.

Por último, à **Sara**. Pela total partilha do tempo e do espaço, das alegrias e dos cansaços, das euforias e das tensões. Pela paciência e impaciência e por me fazer sempre ultrapassar os obstáculos. Este trabalho e filme são também dela.

Obrigado.

Resumo

Esta tese pretende fazer a ligação entre o momento da idealização e da conclusão de uma obra de arte.

O que se tenta demonstrar é que a experiência é transformadora de tudo o que tem a ver com a criação e, portanto, tudo o que a criação implica sofre transformações sobre transformações até ganhar uma vida autónoma à do criador.

No culminar do processo criativo passam a existir duas componentes da obra. A própria obra, na sua fisicalidade, e a experiência da sua realização. Estes dois fatores da criação são complementares, mas valem por si e são completamente independentes.

Apresenta-se como anexo da tese excertos da obra sobre a qual ela mais incide, o filme ***Quadro Branco***, cuja elaboração foi feita sempre a par deste documento.

Por esse facto, na introdução e fundamentação teórica que se apresenta, os aspetos teóricos são observados em relação ao cinema, mas muito particularmente em relação a este filme.

O que se conclui é que a experiência é de uma significação tão importante quanto a obra. E que a todas as questões que poderemos formular, o criador já não pode responder pela sua criação, apenas por ele mesmo e pela sua experiência passada.

Palavra-chave

Experiência – Processo criativo – Obra – Cinema - Mise en abyme

Abstract

This thesis aims to make the connection between the moment of idealization and completion of a work of art.

What we are attempting to demonstrate is that the experience is transformative of all that has to do with the creation, and therefore, all that implies creation suffers transformations on transformations until it gains an independent life of the creator.

At the culmination of the creative process there are two components of the work, the work itself in its physicality and the experience of doing. These two factors of creation are complementary, but they are worth by themselves and are completely independent.

It is presented as an appendix a work on which the thesis focuses more, the film ***Quadro Branco***, whose preparation was always done in aware of this document.

For this reason, the introduction and theoretical framework that presents the theoretical aspects, are observed in relation to Cinema, but particularly in relation to this film.

What is concluded is that the experience is of a signification as important as the work. And that to all the questions that we make, the creator can no longer respond for that work, only for himself and his past experience.

Key words

Experience - Creative Process - Work - Cinema - Mise en abyme

ÍNDICE

Introdução **10**

Capítulo 1 – Fundamentação teórica **17**

1.1 – Do ver ao sentir, do criar ao ver **18**
1.1.1 – Do ver ao sentir **18**
1.1.2 – Do criar ao ver **22**

1.2 – Geografia emocional **24**

1.3 – A tecnologia como revelação **28**

1.4 – Contingência e simbólico **34**
1.4.1 – Correlacionismo e relação **38**
1.4.2 – Heterotopia cinemática **41**

1.5 – Linguagem e memória **43**

1.6 – O carácter decisivo do olhar da câmara em *Film* **48**

Capítulo 2 – *dossier* de produção **52**

2.1 – contacto **53**

2.2 – story-line **54**

2.3 – sobre o projeto **56**

2.4 – sinopse **57**

2.5 – direitos sobre a estória **62**

2.6 – tratamento **63**
2.6.1 – Narrativa **63**
2.6.2 – Personagens **64**
2.6.3 – Imagem **65**
2.6.4 – Som **65**

2.7 – sumário **66**

2.8 – equipa criativa **67**

2.9 – décor....**68**

2.10 – ator....**69**

2.11 – progresso até à data....**70**

2.12 – plano de produção....**72**

2.13 – pesquisa de mercado....**74**

2.14 – resumo financeiro....**77**

2.15 – canais de distribuição....**78**

2.16 – projeção de receitas....**79**

Capítulo 3 – argumento....**80**

3.1 – 1ªparte....**81**

3.2 – 2ªparte....**109**

Conclusão....**128**

Bibliografia....**132**

Apêndices....**I**

1 – Orçamento....**II**

2 – Montagem financeira....**IV**

Anexos....**V**

1 – um diário-só....**VI**

2 – Dvd....**XXXVIII**

- excertos do filme 'Quadro branco'....**Dvd**

Introdução

Este trabalho tem uma razão e um objetivo, definir a relação entre a experiência e a obra-de-arte.

Esta tese de mestrado deveria estar dividida em duas partes, uma sendo a parte escrita, a outra o filme a que a tese deu origem.

Esta segunda parte do trabalho não pode ser dissociada da primeira, visto ser a única conclusão tangível a que se chegou e irá chegar. No entanto, embora o seu visionamento seja essencial para a boa leitura deste trabalho, optou-se por não incluir diretamente no corpo da tese a obra que referenciamos. Ela existe como anexo a este documento.

Nesse anexo digital estão excertos do filme que referimos, ***Quadro Branco***, ainda numa fase não acabada. Aí irão ver algo, algumas ideias, mas não um filme que poderá sustentar tudo o que suscitamos aqui.

Crê-se que essa 'inconclusão' não insustenta o trabalho, pelo contrário. A inexistência de uma resposta prática a todas as questões que neste documento se expõem dá-nos a liberdade de pensá-las, e de pensar o filme, de uma forma livre. Assim, o que aqui está escrito é tanto sobre as questões teóricas que são levantadas, como tem a finalidade de as responder em relação ao filme ***Quadro Branco***.

O processo que é descrito, quando se foca a experiência de fazer o filme, pode tornar-se pessoal. Tenta-se manter a objetividade, não havendo demasiada preocupação com justificações teóricas sobre a problematicidade do filme. Ao invés, levantam-se questões teóricas a partir da análise da construção do filme. Não raras vezes justifica-se a problematicidade do filme através de análises teóricas posteriores à sua feitura.

Sendo parte deste documento sobre o filme, é preciso introduzir uma breve cronologia sobre o trabalho que foi feito.

Em 2009, quando se começou este mestrado, começou-se também a imaginar como seria possível concluí-lo com a realização de uma longa-metragem. Para tal, para além de constrangimentos vários, nomeadamente a nível de produção, era essencial partir-se para a escrita. A preparação para a produção e a necessidade de um argumento, criaram uma

definição, um conceito à priori em relação ao filme. Este teria de ser desenvolvido num único espaço e com um único ator. Se o espaço foi fácil de imaginar e obter, o personagem foi mais difícil. Chegou-se ao personagem através de um processo de respigação e de escrita.

A escrita é em si mesma uma interpretação da nossa memória. Ainda que 'apenas' pelo uso da linguagem, o punho torna-se artifício de um processo de respigação. Mais ainda, desde o início da contemporaneidade, tudo o que se escreve tem já anos escrito num papel algures. Tudo o que se imagina ser original foi-o apenas no momento desse pensamento, visto ter sido revolvido de alguma experiência vivida/imaginada, vista, lida, enfim… de uma experiência passada.

Tal como uma posição rigorosa no problema da experiência tem fatalmente de embater no problema da linguagem[1], a experiência teve fatalmente de passar pela memória para chegar a transformar-se nalgum tipo de linguagem.

Foi com esta certeza que se partiu para a escrita do argumento, em que se fixaram e repensaram memórias passadas, na tentativa de com elas fazer algo original. O que precedeu toda a obra e o que a orientou foi a base de duas experiências/trabalhos que foram feitos anos atrás. Escrever o argumento de ***Quadro Branco*** foi uma construção sem recorrer a outras obras, mas sim à experiência da sua realização.

A primeira, um diário escrito durante o processo de filmagem de um documentário no ano 2000. A segunda, um diário escrito e filmado, de um minuto por dia, durante dois meses de vida em Macau.

Sendo assim, esta experiência, a génese deste trabalho, começou de facto há dez anos, quando se resolveu fazer o primeiro filme e com ele surgiu o primeiro diário dessa vivência.

Nesse processo houve um isolamento do mundo numa pequena aldeia e aí, durante dois meses, filmou-se. Não se filmou o dia-a-dia das pessoas, antes o reflexo do realizador nelas e no seu quotidiano. Enquanto se filmou, foi-se escrevendo um pequeno diário de uma página por dia. Oito anos depois, enquanto vivia e trabalhava em Macau, repetiu-se a experiência com um novo diário escrito sob as mesmas regras e adicionou-se a essa criação um diário filmado.

Quando se começou a escrever o argumento, os diálogos do personagem principal, personagem quase único, Manuel, começaram por ser retirados do contexto destes diários.

[1] BRAGANÇA DE MIRANDA, José - ***Analítica da Actualidade***, Lisboa: Vega, 1994. p. 38.

Este ponto de partida gerou imediatamente um alerta. Qual o personagem que se estaria a criar? Uma reminiscência do autor?

Teve então de se pensar como este ponto de partida afetaria a narrativa e a tese que se queria defender com o filme.

Que paralelos se podem estabelecer entre esses movimentos de escrita e revivalismo e o movimento de Manuel neste filme? Esta é uma pergunta à qual não conseguimos dar resposta, mas é nosso crer que algumas ideias transparecem dos diários que se fizeram e dos excertos do filme que se mostram.

Por isso se incluem, em anexo, o diário escrito '***um diário-só***' e o Dvd com excertos do filme '***Quadro Branco***'.

O documento em que consiste esta tese está dividido em três capítulos.

O primeiro capítulo é a sua formulação teórica. É a tese que questiona e problematiza as partes que lhe irão seguir.

Começa-se por questionar a génese e a forma de ver Cinema. Deriva-se para a formulação do trabalho tendo por partida algumas definições da 'geografia emocional' de Giuliana Bruno.

Aborda-se o tema da tecnologia como a única 'barreira' entre o real e a obra. A forma como essa barreira pode conter em si, ainda que escondida, a resposta para o futuro do trabalho.

Como consequência de um processo pelo qual se passou para chegar ao filme, reflete-se sobre o mesmo, pondo em evidência pontos de contacto entre o autor e o personagem e como a câmara é o veículo bidirecional desse olhar.

Reflete-se sobre ***Film***, o filme de Beckett, e chega-se à conclusão que, embora hajam inúmeras pontes de contacto, não há em ***Quadro Branco*** um dispositivo controlado, sendo a bidirecionalidade do olhar da câmara muito menos interpelativa e muito mais emocional que em ***Film***.

Tenta-se por fim dar um sentido ao ponto de vista expresso não só em relação aos filmes que se abordam, muito especialmente em relação a ***Quadro Branco***, mas sobretudo em relação ao cinema.

O segundo capítulo é o *dossier* de produção do filme. Encontramos aqui algumas tentativas de resposta a questões que poderão ser levantadas com a leitura total do trabalho. Neste *dossier* pode-se ter um vislumbre da génese da obra e de todos os seus componentes, antes da produção.

Escolheu-se não apresentar o orçamento neste segundo capítulo, mas sim em apêndice, tal como o previmos em Março de 2011. Este facto tem a ver com a forma como produzimos o filme.

Essa forma de produção foi a de seguir o orçamento sem olhar aos valores referidos por este, isto é, ter todos os serviços orçamentados, mas com o constrangimento de não ter moeda de troca por eles, não ter dinheiro para os pagar. Fez-se o filme com uma produção sustentada numa espécie de 'dádiva no contexto da produção cinematográfica'[2]. Como tal, o orçamento fez parte da experiência e foi algo útil na medida em que a produção se pode seguir por ele, mas sem o usar como uma ferramenta.

Como se poderá constatar neste segundo capítulo, o trabalho de sistematização do processo de produção foi parte importante da experiência e muito importante para a concretização do projeto e da obra.

Este *dossier* é talvez a maior ligação, maior ainda que o próprio argumento, do primeiro capítulo da tese ao filme final. Nele estão representados todos os objectivos do filme, incluindo certos objetivos que não se propõem atingir, mas sobre os quais foi obrigatório pensar. E nele estão categorizados também todos os constrangimentos que se tiveram de encarar.

O último capítulo, o argumento do filme, esteve sempre em permanente devir[3].

O filme foi obrigatoriamente diferente deste argumento, pois alterou-se antes da produção e mais se alterou na edição. Este devir foi sinónimo de algo que está no conceito e na génese deste projeto. Alguma forma de liberdade.

Essa liberdade foi encaminhadora e constrangedora a vários níveis, mas transparece no filme.

[2] BRÁS, Rita - ***A dádiva no contexto de filme documental***. Buala, Cultura Contemporânea Africana, 2012. Disponível em http://www.buala.org/pt/afroscreen/a-dadiva-no-contexto-de-filme-documental

[3] "Não há conclusão, tudo está em devir" – epígrafe da conclusão *in* BRAGANÇA DE MIRANDA, José - ***Analítica da Actualidade***, Lisboa: Vega, 1994. p. 38.

Este filme, não estando incluído no corpo da tese, está sempre presente. No primeiro capítulo é sempre referido de um ponto de vista apreciativo e teórico. No segundo, o seu tratamento é muito mais analítico em relação à forma que ao conteúdo. Em relação ao terceiro capítulo, poderemos constatar que o argumento é apenas mais uma ferramenta de um processo que se quis livre, e como tal, tem um núcleo de proximidade ao filme. O que se fez, no entanto, distanciou-se muito de uma interpretação imagética das palavras do argumento.

No primeiro capítulo da tese vão-se tecer inúmeras opiniões sobre diversas particularidades do filme, mas desde já se fará referência a dois aspetos.

Em primeiro lugar, em relação ao décor e todos os adereços e objetos que são utilizados no filme.

O décor foi um à-priori. Mas o décor inicial, como se poderá constatar no *dossier* de produção, foi uma casa em bom estado, em frente à casa que de facto foi utilizada e que está desabitada e em mau estado.

O primeiro grande desvio do filme foi ter prescindido do décor inicial em favor de filmar só na casa mais velha, o que fez com que se passasse instantaneamente a ter um novo/outro filme. A começar por todos os adereços e objetos que neste décor tivemos de incluir e excluir.

Os adereços foram imaginados para refletir o personagem, para o fazerem entrar na narrativa e para darem relevo ao discurso do filme. No fundo, o que não é dito tem eco na relação do personagem com o décor e com os adereços. Há também a relação com a câmara, mas a esse tema far-se-á referência mais à frente.

Quanto aos objetos, foram pensados pelo seu simbolismo, mas também como reflexo de uma distopia da contemporaneidade.

Se há no filme uma atenção em relação ao simbolismo, ela está na imposição do espaço e das 'analogias' que rodeiam o personagem. Não há, durante o filme, nenhum aparelho tecnológico contemporâneo. Há aparelhos, nomeadamente o gramofone e o projetor de filmes de 8mm, e há eletricidade. Mas estes servem, para lá da narrativa, como ostentação da falta de tudo o resto que nos é comum na sociedade contemporânea[4].

[4] "(…) o que torna os objectos expressivos é a expressividade que os humanos projectam neles. Os objectos reflectem apenas o nosso ser." BALÁZS, Bela in BRANIGAN, Edward - ***Projecting a Camera: Language Games in Film Theory***, New York: Routledge, 2006. p. 1.

Um dos objetos cuja finalidade era criar uma simbiose entre a narrativa e a perceção que se possa ter dela, foi uma câmara de filmar em pelicula de oito milímetros.

Este objeto tinha uma importância relevada na narrativa e na ideia por detrás do filme, visto que o filme foi pensado para a utilização de uma câmara analógica, o que estaria em sintonia com o proposto teórico e formal do filme e do argumento.

Quando se interpelou a Universidade Lusófona para um apoio ao filme, foi sugerida a utilização da câmara digital *RED One*, oportunidade que, por opções de produção e também de imagem, se aproveitou.

Aqui reside um dos aspetos mais contraditórios em relação ao pensamento sobre a estrutura e dispositivo e o que se usou para filmar.

O significado do processo fílmico e da sua relação com o filme nasceu do facto de, nas primeiras versões do argumento, Manuel fazer um filme dentro do filme, um *mise en abyme*. Manuel iria utilizar a câmara de oito milímetros para se filmar e esse movimento levá-lo-ia à criação de uma narrativa para o que filmava. Desse filme, o que logo saberíamos é que o processo da filmagem seria paradoxal, visto Manuel filmar sempre com a mesma pelicula na câmara. O processo seria impossível.

Esta era uma forma de questionar o limite do real através do âmago do processo de filmagem. Utilizando diversas analogias, o espectador poder-se-ia questionar sobre a realidade de Manuel como síntese do processo fotográfico. Como pensamento final, poderia sugerir que ele se inundava de "luz/memória" e revelava partes do seu passado.

Sem ter essa câmara visível, perdeu-se também a visibilidade do processo, mas ele existe. Como analogia pode não ter um sentido tão amplo em relação às manifestações psicológicas de Manuel, mas podem-se pegar nas rememorações inconscientes de Manuel para pensar o mesmo processo.

O ponto fulcral que desapareceu é um dos fatores essenciais para a criação do dispositivo pretendido, isto é, que o próprio filme fosse filmado por um sistema analógico e, portanto, passasse também ele por um processo químico que 'positivasse' o surgimento de certas questões.

No entanto, o filme foi filmado numa RED. Esta câmara usa um dispositivo digital que mima o dispositivo analógico que conhecemos. Em vez da abertura de uma janela onde os raios de luz vão embater numa emulsão impregnada de cristais de prata, a luz incide num chip fotossensível que forma uma imagem através da variação de luz, vinte e cinco imagens por segundo.

Crê-se que a positivação imediata da luz incidente num chip, criando uma imagem instantânea, não tem o mesmo poder de interpelação que todo o processo fotográfico que estaria associado a filmar em pelicula. No entanto, embora com a RED haja claramente uma mudança na técnica, o que se faz com essa mudança é aproximá-la o mais estreitamente das opções que tínhamos antes dela.

A forma de pensar esta mudança é técnica também. Filmando com a RED perdeu-se um argumento teórico, ganhando-se inúmeras vantagens a que mais tarde se dará enfase.

Como abordaremos à frente, a verdadeira mudança é no campo da distribuição e como as pessoas vêm e percecionam as obras que são feitas. O que importa não é como ou o porque se faz. O que importa é como ou porque se vê.

Capítulo 1

fundamentação teórica

1.1 – Do ver ao sentir, do criar ao ver

1.1.1– Do ver ao sentir

No início da história do cinema, em Nantes, André Breton e Jacques Vaché passaram tardes a visitar salas de cinema, uma após outra: entravam ao acaso em qualquer filme que estivesse a passar e ficavam até acharem que tinham visto o suficiente. Depois saíam em busca do próximo filme aleatório.[5]

Mais que aborrecimento, o que estava em causa neste movimento era o "desejo-de-cinema" (Burgin, 2004; p.7). Breton e Vaché queriam, antes de ser possível por inúmeros outros meios, ter alguma responsabilidade de 'edição' sobre o que viam. Mas essa edição era livre e surpreendente, não restritiva.

A experiência de um filme foi outrora localizada no espaço e no tempo[6], fazer um movimento de rutura com esta forma foi, no início da história do cinema, um passo inconsciente da ideia do que se podia tornar o 'ver' cinema.

A outrora conduta *avant-gard* de Bretón e Vaché, na sua deriva ambulatória, completou agora sua viagem da poesia até à prosa.

Hoje já não há uma forma de ver cinema, essa forma de ver tornou-se dispersa, um filme tem hoje múltiplas derivações. Desde a visualização de um *poster* à possível manipulação do filme num programa de edição, "podemos chegar a sentir familiaridade por um filme que nunca vimos" (Burgin, 2004; p.9).

Hoje em dia o cinema já não tem a sua identidade exclusiva nos filmes. O cinema é agora publicidade, jogos de computador, televisão e até revistas. Já não tem o seu 'lugar', pois está por todo o lado, ou pelo menos em toda a parte onde lidamos com estética e comunicação.[7]

Como afirma Burgin numa referência já datada, a massificação do vídeo e a distribuição de filmes em cassete e Dvd põe o substrato material da narrativa nas mãos do espectador.[8]

---

[5] BURGIN, Victor - ***The remembered film***, London: Reaktion, 2004. p.6.
[6] BRANIGAN, Edward - ***Projecting a Camera: Language Games in Film Theory***, New York: Routledge, 2006. pág, 8
[7] CASSETI, Francesco - ***Theories of cinema*** (1945-1995) in BURGIN, Victor - ***The remembered film***, London: Reaktion, 2004. p.9
[8] BURGIN, Victor - ***The remembered film***, London: Reaktion, 2004. p.8.

Se olharmos estes comentários sobre a realidade atual, o poder do espectador sobre a matéria fílmica ganha redobrada potência. Hoje, não só o filme está disponível em Dvd, como *on-demand*, para descarregar no *Itunes*, para ser usado em múltiplas plataformas, para, se se quiser, pegar, retalhar, montar, desmontar, sequenciar, ver inteiro, por capítulos, em episódios, sem esquecer, claro, a montagem comercial e o *Director's cut.*

Algo que era apenas um complemento já distante do filme, tornou-se o próprio filme… e após a era das três dimensões há-de chegar o *self-made movie*, em que a ação é construída pelo espectador à medida que vai vendo o filme, ao género dos livros de ação e aventura da nossa infância.

Aqui reside um problema que tem origem na comercialidade do cinema, a infantilização dos seus mecanismos para atrair um público ávido por uma fácil distração.

O problema desta nova forma de fazer é que destrói a raiz do que é ou poderia ser o cinema.

O que poderia ser o cinema?

A tese central de *Atlas of emotion*, de Giuliana Bruno, no que se refere ao cinema, é a de que a ocultação do visual pela predominância do contexto literário negou a este estabelecer-se como um espaço das artes visuais[9].

Tal como diz a frase de Jean Epstein que se usa em epígrafe, e que Rancière vai buscar, o cinema, em grande medida, não faz justiça à estória. Rancière vai mais longe na sua formulação, "O cinema é, para a arte de contar estórias, o que a mentira é para a verdade." (Rancière, 2001; p.1)

Mas em que medida o dispositivo artístico omnipresente no cinema é saturado pela ligação a uma narrativa?

> Desde Epstein até hoje, fazer um filme sobre o 'corpo' de outro filme é exatamente o que as três principais figuras originadas pelo surgimento do cinema sempre fizeram. Os realizadores, ao pegarem em argumentos que nada têm a ver com eles. Os espectadores, para quem o cinema é uma mistura de memórias. Os críticos e cinéfilos, que extraem um trabalho de pura forma plástica de uma ficção comercial. (Rancière, 2001; p.5)

[9] BRUM, Rosemary Fritsch - ***Uma cartografia do sensível*****,** Rio Grande do Sul: Publicações do Núcleo de Pesquisa em História da UFRGS, 2010. p.1.

Podemos falar de Jean Epstein como tendo embutido uma dramaturgia na máquina do cinema que chegou a nós porque é tanto uma dramaturgia da arte em geral como do cinema em particular, pois pertence mais ao momento estético do cinema que à sua diferenciação tecnológica,[10] assim "o cinema como ideia artística antecede o cinema como meio técnico e arte diferenciada." (Rancière, 2001; p.6)

Se "a arte de contar está em vias de se perder" (Benjamin, 1992; p.54), podemos crer que o cinema tem de procurar um novo caminho, um novo dispositivo.

No que concerne a ***Quadro Branco*** foi-se em busca de uma forma que, como se pôs em evidência na introdução a este capítulo, desse várias interpretações narrativas a um rol de ações que vão sendo feitas por Manuel, pois "a vida não é sobre estórias, sobre ações orientadas para um determinado fim, mas sobre ações abertas a todas as direções". (Rancière, 2001; p.2)

Rancière vai, como Branigan, buscar as palavras de Epstein para fazer ver que a vida não tem nada que ver com a progressão dramática de uma estória, "é ao invés, um longo e contínuo movimento feito de uma infinidade de micro-movimentos" (Rancière, 2001; p.2). Assim, Rancière descobre no cinema uma arte capaz de fazer justiça ao desenrolar da vida.

É por isso que a arte da imagem em movimento pode destruir a velha hierarquia aristotélica que privilegia o *Mythos* – a coerência do *plot* – e desvaloriza o *Opsis* – o efeito sensível do espetáculo.[11]

Embora fale do texto de Epstein sobre o surgimento do cinema, que já levantava questões pertinentes, Rancière engloba essas questões de uma forma extremamente moderna, "fora da fiel fortaleza do cinema experimental, a realidade do cinema renunciou à bela esperança de ser uma escrita em luz de confronto a fábulas e personagens de outras eras com a presença íntima das coisas." (Rancière, 2001; p.3)

Mas, como sublinha, a outrora jovem arte do cinema fez mais do que restaurar os laços com a velha arte de contar estórias. Tornou-se na sua maior expoência.

[10] RANCIÈRE, Jacques - ***Film fables***, Oxford: Berg, 2006. p.2.
[11] *Ibid*., p.2.

Sem se contentar em usar o seu poder visual e todos os meios experimentais ao seu alcance para ilustrar antigas estórias, reinstalou o *plot* e a tipologia de personagens, os códigos expressivos e antigas motivações do *Pathos*, e criou até a estrita divisão entre géneros.

Uma das razões que Rancière dá para este estreitamento na relação entre o cinema e a narrativa clássica é a aparição do som, que deu um golpe na tentativa de criar uma linguagem de imagens.[12]

É aqui que a experiência de fazer ***Quadro Branco*** se tem de inserir. Não se fará a apologia do cinema mudo, mas se pensarmos o uso do diálogo e das falas como substrato único de ênfase e repetição do que já está incutido na imagem, chegamos a uma ideia que se aproxima da de Rancière.

Uma das motivações para fazer o filme foi sem dúvida a plasticidade, mas essa plasticidade era sistematicamente debilitada pelo uso do discurso, ainda que pouco narrativo. Ao ter essa consciência, promoveu-se a retirada da palavra no seu âmbito justificativo. Entregou-se a narrativa à imagética e criou-se um novo significado, mais livre. Agora é no âmbito da perceção do espectador, enquanto aquele que vê, que a narrativa se desenrola.

Outra das causas da simbiose do cinema e narrativa é a do papel reservado ao autor, de mero ilustrador de um argumento, linguagem escrita, executando-o em imagens, baseando essa ilustração no que se tornou a norma narrativa e na identificação dos espectadores com o personagem.

Aqui se inserem outras questões com que se foi deparando ao longo do processo de criação do filme ***Quadro Branco***. Desde a tentativa de criar um espaço sem referências no qual o corpo do ator fosse ganhando um personagem, à tentativa de que, na perceção de cada espectador, esse personagem pudesse ser diferente.

Ao invés de tentar criar um modelo narrativo pré-estabelecido com o qual a identificação do espectador pudesse facilmente ocorrer, a necessidade de que essa relação não ocorra de uma maneira pré-determinada fez com que se retirasse de ***Quadro Branco*** toda a repetição e redundância. Essa repetição ocorria principalmente na relação dos diálogos com a ação e a imagem.

Partiu-se portanto de um ato consciente sobre a estética, a narrativa e a plasticidade pretendidas, para um ato inconsciente sobre a perceção do final atingido.

[12] RANCIÈRE, Jacques - ***Film fables***, Oxford: Berg, 2006. p.3.

Tudo o que seja o olhar de outrem sobre o objeto fílmico finalizado poderá conter a chave desta dicotomia. Se a forma, ainda que narrativa, ou com certeza que narrativa, de ver o filme, levar o espectador num sentido que tenha alguma forma de contacto com o que se tenta evidenciar através destas linhas, então o trabalho tem uma certa razão de ser.

O facto de se passar uma parte da construção da narrativa do filme para o espectador não faz com que o filme não tenha um autor. Que autor é este?

1.1.2 – Do criar ao ver

A autoria da obra sempre foi motivo de teorização, tanto na história do pensamento contemporâneo, como na da crítica cinematográfica. Foi-o também na execução deste trabalho. Se há um autor identificado, até nestas linhas, é difícil definir a fronteira da sua autoria.

Os críticos costumavam ter a importante tarefa da descoberta do autor. Para lá da obra, quando o *Autor* fosse descoberto, o texto era 'explicado'.

Também um filme é suposto ter um autor, ou a sua hipóstase para lá da imagem: a câmara.[13]

Esta é a verdade ainda que se possa dizer que a câmara é apenas um instrumento que objetifica o mundo. Para Barthes, essa 'objetividade' é um pretexto que esconde o *Autor*, a morte do *Autor* é também a morte da 'objetividade'[14].

O que substitui o autor? A impersonalidade, que tem uma forma de indefinitude. Assim, ao invés de um autor, temos vários autores, nem todos identificáveis.

O que se perdeu com a 'morte do Autor' foi a noção de um agente de identificação, de uma origem, um original.

Neste trabalho e no filme ***Quadro Branco***, o autor é definível, mas a obra passa invariavelmente por um processo que a afasta de um conceito autoral, que a afasta da sua autoria.

[13] BRANIGAN, Edward - ***Projecting a Camera: Language Games in Film Theory***, New York: Routledge, 2006. p.3.
[14] *Ibid*., p.3.

Já se definiu a génese do projeto, o momento em que a ideia se materializou através da linguagem. Depois, a linguagem transformou-se, passou da sua forma escrita para outra forma plástica, mas a questão autoral manteve-se.

Tal como escreve Branigan, "escrever é ser o primeiro leitor. Filmar é uma experimentação do olhar. Filmar é ser o primeiro espectador" . (Branigan, 2006; p.5)

Esta observação remete para a linguagem e para o símbolo. Quando realizamos um filme, por termos a perceção da linguagem que utilizamos, estamos também imediatamente no lugar do julgador.

Assim, enquanto se fez este trabalho, a escrita foi um experimento na leitura, filmar foi um experimento no ver.

Escrever e filmar foram semelhantes na medida em que cada um dependeu de um conjunto comum de operações mentais nos quais o conhecimento foi representado, recuperado, manipulado e revisitado.

Na experiência da criação da obra, neste caso um filme, o autor filmou e viu o que antes escreveu e leu, e que no momento de filmar relia mentalmente. A linguagem transformou-se através da câmara, através da interpretação do ator, do olhar da equipe. O autor tornou-se espectador, começou a desaparecer enquanto *Ente*, ficando *Agente*.

É claro que Branigan define a relação do autor com o que faz através da linguagem e da leitura de Barthes sobre 'a morte do autor'[15]. A leitura que se faz aqui implica não só os conceitos definidos por Branigan, como a leitura de uma sobreposição da experiência em relação ao pré-definido.

Assim podemos imaginar que a 'morte do autor' significa que um autor já não necessita de personificar um narrador, um personagem ou 'ninguém', não precisa de aparecer como 'objetividade' descarnada, a fim de ser capaz de falar.[16]

Após a sua 'morte', o autor torna-se apenas mais um espectador, ocupando o mesmo patamar que qualquer espectador, incluindo aqueles que ainda não nasceram. Ser uma voz impessoal permite agora ao autor trabalhar junto ao espectador. Conseguirá julgar como ele? Emocionar-se-á com a sua obra ou com o percurso que fez?

[15] BRANIGAN, Edward - ***Projecting a Camera: Language Games in Film Theory***, New York: Routledge, 2006. p. 5.
[16] *Ibid*., p. 7.

1.2– Geografia emocional

Há em *Atlas of emotion* um caminho que leva o leitor a questionar a geografia das emoções. O legado que um certo sítio, espaço ou objeto têm que nos faz sentir algo em relação a ele e a referenciá-lo em relação ao todo.

Manuel, personagem quase única no filme ***Quadro Branco***, faz um caminho/busca por dentro de uma paisagem que é ao mesmo tempo física e interior. Ele mapeia esse percurso através de manifestações interiores que se vão expressando cada vez mais no exterior. Primeiro diretamente na natureza que o rodeia, depois na casa que habita, por fim na paisagem emocional total.



Tal como a *Carte du pays de Tendre*[17] é "uma tentativa de dar uma imagem a uma paisagem interior, uma 'geografia do coração', seguindo o modo da emoção" (Bruno, 2002; p.2), o movimento, ou mapeamento, de Manuel no filme leva-nos numa direção. Essa direção torna-se esparsa, torna-se inteligível, mas se se seguir o modo da emoção torna-se nossa, do espectador.

Manuel reflete a sua interioridade no exterior e a densidade do décor na sua interioridade, tal como Bruno escreve do desenho, "Neste desenho, germina uma amorosa jornada, o mundo externo convertido numa paisagem interior. Emoções materializadas como um movimento topográfico." (Bruno, 2002; p.2)

Poder-se-ia ter feito um filme apenas de introspeção. O personagem a refletir o exterior. Mas tal e qual os nossos, os espaços que Manuel vai habitar são duplamente físicos e emocionais, e têm uma duplicidade reflexiva.

[17] CHAUVEAU, François - ***Carte du pays de Tendre***, gravação (1654)

Manuel ausenta-se da sociedade para aprender o que significa habitar e qual a realidade do habitar na experiência de vida. É claro que há um objetivo, mas poder-se-ia ter reduzido esse objetivo ao habitar. À tomada de consciência, ou ao tornar consciente, do lugar emotivo e geográfico da existência, sem que houvesse reciprocidade do espaço para a interioridade do sujeito.

Manuel torna-se visível pelo seu processo de habitar. As memórias que se lhe vão deparando tornam-se corpos, olham-no. O espaço torna-se vivo e interage com ele.

Manuel está delimitado na sua geografia pelos limites do espaço onde se isola, mas não é por isso que não viaja dentro do 'seu mundo'.

Reconhece-se aqui a tendência de elaboração de um novo imaginário que relaciona a viagem com a identidade das pessoas. Ainda que esse imaginário já existisse no passado, em cada momento, no interior da 'geografia emocional' de Manuel, existe sempre uma geografia com origem nos percursos que se descobrem além dos lugares físicos, uma 'viagem sentimental'. Uma transcendência, quando se propõe que se viaja para descobrir a própria geografia.[18] Ou seja, a interioridade revelada durante o percurso.

Há aqui uma evocação da definição Benjamiana de aura[19].

Manuel, ao refugiar-se e ao confinar-se, deixa-se envolver por evocações que não podiam estar mais longe e a sua viagem torna-se cada vez mais 'longínqua' na medida em que ele se vai delimitando e 'aproximando', quase até ficar 'uno', do local.

Essa é a perceção que se espera exista na receção ao filme, a consciência de uma 'memória' e de uma 'experiência' projetada na tela, a consciência de que mais do que uma narrativa, há uma vivência emotiva do espaço, o que se transforma em vida.

Há no movimento de Manuel e em ***Quadro Branco*** algo que faz a relação com uma experiência comum. Há um fechamento explícito de Manuel, num determinado local, mas esse fechamento é em volta de um espaço que nos é comum. Que é parte da nossa vida e parte da história do cinema.

[18] BRUM, Rosemary Fritsch, ***Uma cartografia do sensível*****,** Publicações do Núcleo de Pesquisa em História da UFRGS, 2010. p.4.

[19] "Rastro e Aura. O rastro é a aparição de uma proximidade, por mais longínquo que esteja aquilo que a deixou. A aura é a aparição de algo longínquo, por mais próximo esteja aquilo que a evoca. No rastro, apoderamo-nos da coisa; na aura, ela se apodera de nós" - BENJAMIN, Walter (1927-1940) - ***Passagens***. Belo horizonte: UFMG, 2006. p.16.

O cinema tem um modelo de visão, "aquele das paisagens que passam à frente dos nossos olhos com muita velocidade e que nós observamos através de uma janela retangular" (Bruno, 2002; p.95). Esse retângulo acabou por se estabelecer como uma constante, carregado de lugares e paisagens virtuais que criou dentro de nós, como na arquitetura, um mapa mental e emotivo.[20]

Manuel movimenta-se no espaço, que existe por ele e para ele. Ele desenvolve uma observação geográfica e, por extensão, essa observação torna-se sobre ele. Esta é uma possibilidade interrelacionada com a possibilidade do dispositivo cinematográfico. [21]

Iremos abordar mais para à frente esse dispositivo, nomeadamente em relação a ***Film*** de Beckett. Há entre a câmara de ***Film*** e o movimento em ***Quadro Branco*** algo que os aproxima. Em ***Film*** o personagem olha-se através de todos os olhares que o rodeiam, inclusive o olhar da câmara. Em ***Quadro Branco*** o personagem olha-se através do espaço emotivo que habita.

Os personagens que aparecem no final do filme são o 'retorno' desse olhar, construções 'magmáticas' e tentaculares de Manuel, que o olham através de si mesmo.

No que concerne à cartografia dos sentimentos e à geografia emocional, há em ***Quadro Branco*** e no comportamento de Manuel pistas que nos levam a uma referência, a um lugar que não é unicamente o lugar que Manuel vai habitar. Um lugar povoado por ninguém e por todo o mundo, onde todas as extensões da arquitetura observam a solidão, a tornam oprimida e vigiada. Manuel cria todos os seus fantasmas e interage com eles, mas sem nunca, até ao final, interagir de facto.

É esta descoberta o que de mais livre tem o filme, pois ela não é forçada ao espectador. O que o espectador vê é, antes de mais, o que quiser ver. A geografia da emoção é percecionada por cada um de maneira diferente.

O que é dado 'conscientemente' ao espectador é um corpo e um espaço. A multiplicidade de formas em que a interação entre esse corpo e esse espaço pode acontecer tem um determinado molde, inconsciente enquanto ato puramente idealizado, executado durante as filmagens e trabalhado durante a montagem.

---

[20] Em ***Atlas of emotion*** , Bruno estabelece várias associações entre a velocidade, a arquitetura e o ver. Estabelece primeiro as fronteiras que se impuseram ao olhar através dos tempos, particularmente desde a revolução industrial. Associa depois às suas conclusões toda a problematicidade do ver em relação ao cinema, fazendo uma ligação muito forte entre esta arte e a arquitetura.

[21] (…) do movimento no espaço, desenvolvendo essa observação geográfica e, por extensão, na articulação das artes espaciais que incluem o cinema (imagens em movimento)" - BRUNO, Giuliana - **Atlas of emotion** (2002). Journeys in art, architecture, and film. New York: Verso,2007. p.6.

O que se pretendeu no resultado final foi que o processo entre o espectador e a narrativa tenha de passar obrigatoriamente pela dualidade personagem/décor – corpo/espaço.

Tal como afirma Bruno, "essa função cultural da recordação tem sido absorvida pelo cinema e, desse modo, o filme é a cartografia moderna". (Bruno, 2002; p.8)

Uma das ideias mais fascinantes que vão ao encontro de ***Quadro Branco*** é a da obra de Guillermo Kuitca, obra em que o artista imprime sobre colchões uma carta geográfica. Esse objeto "evoca fortemente uma sensação tátil, devida ao contato com o corpo que acolhe. No nosso imaginário é indissolutamente ligado á sensualidade, ao sono, aos sonhos." (Bruno, 2002; p.169). Há na obra de Kuitca uma associação entre os colchões e a carta geográfica para exprimir o conceito de passagem e de passageiro. Bruno acrescenta que os colchões absorvem muitíssimo de nós.

Percebemos aqui que é possível encontrar pontes e associações das mais diversas com ***Quadro Branco***.

A cena final do filme, quando Manuel se descobre sozinho no colchão onde passou a noite com a mulher imaginada, pintado, evoca muito claramente esta associação de Bruno entre a obra de Kuitca, uma geografia emocional e um colchão.



1.3 - A tecnologia como revelação

A ideia de ser contra a técnica é um absurdo.

O Cinema, tal como a pintura ou a literatura, não é somente o nome de uma arte cujos processos possam ser deduzidos da especificidade da sua materialidade e instrumentação técnica. (Rancière, 2001; p.4)

Por exemplo, a fotografia, quando pára num pedaço de papel uma paisagem do século XIX, é absolutamente contingente, mas ao mesmo tempo, ao parar, cria um outro mundo. É paradoxal querer dizer que a técnica destrói, a técnica acrescenta, prolonga, prolonga-se. É interiorizada ou não é interiorizada.

No caso do cinema, um filme pode retratar um objeto imóvel mesmo quando o filme em si se move a vinte e quatro imagens por segundo. Em relação à fotografia, esta pode retratar um objeto em movimento mesmo que a câmara fotográfica não se mova.

Não é o movimento por si que fascina a maioria das pessoas, mas o movimento com objetivos. Movimento com causa e consequência. "O que os espectadores acham mais interessante acerca dos personagens não é o seu movimento, mas as suas ações." (Burgin, 2004; p.24)

Manuel cria em relação ao espaço um confronto direto entre o seu corpo e a ação, tudo é ditado ao ritmo do movimento de Manuel, mas não o ritmo da ação. Essa estabelece-se a um ritmo próprio, que difere cognitivamente de pessoa para pessoa.

As imagens aparecem no ecrã por uma razão, e como tal, têm de ter um 'ponto de vista'.

Cada espectador tornar-se-á 'dono' do filme, e então cada qual definirá a ação. Como vimos, o 'ponto de vista' passa do autor, para o filme, para o espectador.

Rapidamente surgem questões acerca da natureza do 'espaço' em que a câmara existe e sobre a natureza do ponto que produz um 'ponto de vista'.

Estas questões do ponto de vista remontam à teoria da narrativa e à sua intersecção com a teoria cinematográfica.

Quão literal tem de ser o 'apontar' a câmara, para esta ter um ponto de vista?

O 'ponto de vista' vai muito para além da localização da câmara e para onde esta aponta.

A teoria tenta definir a câmara:

Branigan diz que, através de uma teoria cinematográfica, uma pessoa é capaz de falar confiantemente, e até corajosamente, sobre a câmara como sendo *a câmara*.[22]

Facilmente se verifica que a câmara é, normalmente, emaranhada num personagem, espaço, atmosfera, ação, reação, evento, embora não necessariamente todos num determinado filme. Em ***Quadro Branco*** é claramente óbvio que a câmara se deixa emaranhar no personagem e no espaço, e que com isso constrói uma atmosfera.

A função da câmara é variável, e se é claro que é o instrumento que pode dar maior ênfase a tudo o que se quer mostrar, não deixa de ser um objeto técnico[23].

O que pode fazer a esse nível técnico é extremamente variado e reporta em si uma aura que pode elevar a câmara a uma entidade artística. Mas quem a opera e o responsável pela 'mise-en-scène', esses são os que lhe conferem essa aura.

A câmara tem então a função de dar volume e densidade ao 'set' através do "efeito da profundidade cinética, que é a percetualidade sobre o espaço que emana exclusivamente do movimento de câmara." (Branigan, 2006; p.9)

Deparamos em ***Quadro Branco*** com uma questão importante. Por variadíssimas razões de produção, optamos por fazer uma opção estética que se imiscuí em vários aspetos do filme. Essa opção foi a de não ter movimentos de câmara fora do eixo do tripé.

Sem movimentos de 'travelling' ou de grua, criou-se um processo de filmagem muito mais rápido, mas também visíveis constrangimentos na construção de cada cena.

Além das razões de produção, o respeito pelo enquadramento e pela velocidade de movimento da câmara foram fatores decisivos nesta opção.

---

[22] "*Ultimately, we will be led to weigh various theories of film, each of which seeks to identify a unique place for a camera to occupy in the medium of film with the result that — by virtue of a particular film theory and narrative theory — a person will be able to talk confidently, and even boldly, about a camera as being the camera.*" BRANIGAN, Edward - ***Projecting a Camera: Language Games in Film Theory***, New York: Routledge, 2006. p.8.

[23] "Havia lá, no chão, uma câmara, era uma coisa que toda a gente venerava, mas era uma câmara. Uma câmara é uma câmara. É um objeto. (…) Fico completamente louco de raiva ao ver que uma câmara pode excitar alguém." ROSSELINI, Roberto *in* BÁZIN, André [et al.] - ***A política dos autores***, Lisboa: Assírio&Alvim, 1976. p.108.

Quis-se que houvesse a possibilidade de a câmara criar um sentido de contínua *presença do presente*[24], uma omnipresença do tempo durante os planos. Deixou-se o tempo da ação narrativa desenvolver-se sem interrupções, assim sendo,o espectador será capaz de testemunhar a total interação causal entre pessoas e objetos.

No filme, é disso que se trata. A causalidade do encontro de Manuel com tudo o que o rodeia é feita através de tempo. Ao princípio espaço e natureza, depois clausura e objetos, e depois interioridade e fantasmas. Este tempo não é, porventura, usado com a mestria necessária para que a câmara, o movimento, a atuação, o som e a música, deixem sobressair tudo o que poderia sobressair. Mas há espaço para dar ao espectador a liberdade de olhar o plano e procurar as razões, ver os encontros.

Já abordámos aqui a forma de ver filmes. Sempre foi fascinante a maneira como as pessoas se deixam imiscuir numa realidade que não é facilmente compreensível. A forma de deixarem de ver a câmara e de essa 'invisibilidade' ser um guia para a perceção da realidade captada e transformada pelo processo cinematográfico.

No caso do autor, cedo se aprendeu a visualizar a câmara, primeiro imaginando o que estava para trás da tela, depois estudando a realidade do fazer cinema[25], e portanto cedo se compreendeu o que está para lá do plano e como se deixa de o ver. É inevitavelmente pelo lado da narrativa. O que nos prende passa a ter um maior efeito que a técnica e ela apaga-se. Apaga-se, mas existe.

"Ver' a câmara é uma das formas de se discutir os significados de um filme". (Branigan, 2006; p.19)

Tentamos, por exemplo, imaginar a única câmara usada para fazer cada um dos planos? Ou imaginamos uma câmara e um procedimento generalizados para fazer todos os planos? Ou, talvez, imaginemos uma câmara feita de uma série de leis da física e princípios mecânicos. Podemos pensar noutras formas abstratas de 'olhar' e 'mover' a câmara, tanto em relação ao realizador, narrador, personagem, como em relação ao nosso desejo, e aqui a câmara torna-se uma espécie de 'olho' ou 'olho-interior'.

[24]BRANIGAN, Edward - ***Projecting a Camera: Language Games in Film Theory***, New York: Routledge, 2006. p.9.
[25]WEYERGANS, Franz (1970) - ***Tu e o Cinema***, Porto: Civilização, 1976. p. 14-44.

Branigan atira-nos com perguntas:[26]

Alguma vez a câmara nos mente? Esconde tanto quanto revela?

Finalmente, porque se move a câmara? ou não move? Já tentamos responder acima, mas há que pensá-lo também em função do espectador.



A câmara sabe o que se passa, o que tem de ser mostrado e o que tem de estar escondido. Este é o seu saber, a sua técnica. Contudo, esse saber muitas vezes tem de ser aliado de uma perceção imediata do que se pode passar. Assim, ainda que limitada, a câmara tem também uma 'vida' própria. Essa vida está entre o erro humano, a natureza, e tudo o que está escondido. Nesse limbo, muitas vezes a câmara surpreende-nos com um movimento inesperado, para se ajeitar a uma ação do ator, com a descoberta de uma luz desconhecida, apenas seguindo ou desviando-se do que é a ação.

A câmara dramática sabe precisamente o que mostrar. A extensão do que interessa.

Na história do cinema, muitos são os exemplos de uma utilização da câmara que a faz 'surgir' como um corpo diferente do utilizado noutros filmes.

Temos a câmara-cúmplice, a câmara introspetiva, a câmara contemplativa, a câmara exploradora… até à, nos dias de hoje a mais usual, câmara irrequieta.

Até que ponto de um fluxo de pensamentos conscientes sobre um filme é possível caracterizar a câmara como pertencente a uma 'espécie' de câmaras?

[26] BRANIGAN, Edward - ***Projecting a Camera: Language Games in Film Theory***, New York: Routledge, 2006. p.10.

Em ***Quadro Branco*** a câmara guia-nos durante o filme, mas a nossa interação com ela pode-nos levar mais além ou ficar aquém do que seria pretendido.

Portanto, é na forma como a câmara se prende ao olhar do espectador e de cada um dos espectadores que se encontra 'a câmara'.

A 'vida' da câmara começa no que fica para lá do estruturado durante as filmagens e acaba nesta relação com o espectador.

A câmara deve ser analisada não como um 'centro' identificável do filme, mas como "um efeito disperso e impessoal de ver um filme". (Branigan, 2006; p.18)

A câmara nasce quando discutimos e analisamos o filme e as nossas reações para com o filme. Aí, a "câmara surgirá em diversos locais, não somente no local físico que ocupou." (Branigan, 2006; p.19)

As questões sobre o que é a câmara dentro do filme levam-nos a questionar outras fisicalidades do mesmo.

O que é a imagem? Emulsão? Uma projeção etérea?

Para além do que é físico, o processo 'kino-dinâmico' que faz com que vejamos movimento em imagens paradas leva-nos ainda a mais questões sobre a imagem e a qualidade fotográfica inerente ao cinema.

O que está visível na tela? E na nossa mente? Na memória? De quem?

Como a mente vê e perceciona o enquadramento, as linhas que delimitam o espaço como sendo a realidade, o que está para lá dessas linhas apaga-se. O que vemos nesse espaço da ação fílmica leva-nos a ver de uma determinada maneira, criando uma realidade para o que está para lá do enquadramento. O que se 'vê' para lá do que é mostrado torna-se uma evidência e cega o espectador. Toda a realidade inerente à produção de um filme desaparece para dar lugar à capacidade imaginativa de cada um. O que o 'frame' faz é potenciar essa capacidade criativa através do que esconde e do que revela.

O significado de 'frame' é tudo menos evidente e, como toda a teoria cinematográfica, é apanhado num enredo de questões filosóficas e jogos de linguagem.

O frame ou o enquadramento, surge em ***Quadro Branco*** naturalmente como o primeiro corte. O que fica de fora logo que se estabelece o quadro é uma artificialidade para o real de um filme. A edição começa quando se aponta a câmara.

Esta edição tem duas vertentes. Uma é efetivamente um corte, a criação de um plano ao invés de outro, a prolongação ou diminuição do espaço do filme. Outra é um aspeto técnico.

Para criar uma realidade 'cinematográfica' através do olhar da câmara, temos de nos sujeitar ao que vai estar depois impresso na película ou 'positivado' na imagem digital. Toda a 'magia' que a imagem contiver é derivada da técnica, e faz 'o primeiro corte' com a realidade.

A técnica dá então a ver a realidade transmutada pelo olhar da câmara. Dá a ver aspetos que ficariam ocultos, cria prolongamentos da fisicalidade que parecem impossíveis.

Em ***Reflecting Pool***, de Bill Viola, isto é posto em prática de um ponto de vista formal, mas concretamente exposto em filme.

Temos uma piscina que reflete o mundo exterior, um bosque. Um homem aproxima-se e mergulha, não chegando a entrar na água, congelando acima dela. Vários reflexos e movimentos acontecem na água enquanto o homem paira sobre ela, eventualmente acabando por se evaporar no ar e 'renascer' dentro da piscina, saindo e voltando ao bosque.

Sabemos que é impossível que um homem paire sobre uma piscina, congelado no ar, mas um filme é um filme, e Viola mostra-nos que a nossa compreensão não é senão percetual. O filme desenrola-se em inúmeros planos dentro do filme, assim como a vida se desenrola em inúmeros planos dentro das contingências de cada vida. Sendo assim, vemos como os vários planos do plano fixo de *Reflecting Pool* interagem entre si e refletem vida. Para analisarmos o filme estamos sempre à beira de uma narrativização.

Queremos que a narrativa se desenrole, que tenha um final, o espantoso de um movimento impossível não nos satisfaz.

Esta pretensão do espectador e a análise de *Reflecting Pool* quanto às suas impossibilidades remete-nos para uma análise da experiência. Da vida. Do cinema.

1.4 - Contingência e simbólico

Para entrar no simbolismo contido no filme, já várias vezes referido, temos que primeiro novamente salientar que há questões que sobressaem e irão sobressair de ***Quadro Branco*** que nunca foram pensadas, mas que à posteriori fazem sentido referir.

Em Quadro Branco existe o simbólico, emanado de referências plásticas e de objetos, que moldam o carácter e a caracterização de Manuel.

Os primeiros objetos que ele encontra na casa, para lá da mobília, são o vinho, se podemos considerá-lo como objeto, a câmara, o projetor e os filmes.

Os filmes, a película e a própria câmara, objetivam o olhar de Manuel e criam o 'outro'. Posteriormente, esse 'outro' vai ser recriado por Manuel. Primeiro nas pinturas que faz pela casa, a natureza, a linguagem e o olho. Depois pela efetivação da existência do 'outro' nas suas criações/extensões vivas.

Manuel é um pintor que vai habitar um espaço morto para dessa experiência criar algo. Mas Manuel não pinta.

Primeiro 're'conhece o espaço, depois pára, depois executa algumas ações. Torna habitável o sítio, limpa a casa, lava-se, planta umas sementes. Aqui perguntamo-nos, estará a contar ficar meses aqui?

Posteriormente descobre a casa e os objetos que esta contém. Vê na pelicula de oito milímetros algo que o perturba.

Nestes movimentos, embora seja nítido, o tempo não é explícito. Passam assim três dias, mas poderia passar apenas um dia ou mais de uma semana. Logo no início do filme o espectador pode tomar as rédeas da narrativa e perceber o filme à sua maneira.

Voltamos a pensar em Rancière e na sua definição dos micro-movimentos em direções não pré-definidas que consiste a vida.[27]

[27] "A vida não tem nada que ver com a progressão dramática de uma estória, é ao invés, um longo e contínuo movimento feito de uma infinidade de micro-movimentos." RANCIÈRE, Jacques - ***Film fables***, Oxford: Berg, 2006. p.2.

Manuel cria uma tela branca que estende numa parede de modo a pintar nela um quadro, uma memória. O que pinta é o que está para lá dessa tela. Primeiro uma moldura, depois outra, depois a paisagem a entrar pelas paredes de casa, frases que lhe assaltam, olhos que o vêm.

Todas estas criações são entrecortadas com ações de Manuel que têm início na visualização dos filmes de oito milímetros. Aí ele vê o passado. A nossa perceção é que ele vê o seu passado, mas tal nunca é um dado adquirido. A emotividade de Manuel vai nesse sentido e o espectador deixa-se ir.

Através da confrontação com esse passado e pelo facto não conseguir fazer o quadro que pretende, Manuel começa a 'desviar-se', criando ações que o distraiam, encarnado personagens e pintando, como já foi referido, a casa.

Depois de uma elipse de dois meses, Manuel reaparece, mas já não está só. Os fantasmas/criações/extensões habitam com ele. Na forma de uma jovem mulher, Sara, a sua mulher morta, e na forma de uma mulher que supomos ser a sua mãe, que se terá suicidado naquela casa.

Estas extensões nunca existem em simultâneo, estando apenas à vez na cabeça/presença de Manuel.

O seu significado é marcadamente hedonista. Manuel, não consegue pintar e na sua tentativa de vida, cria aquilo que o poderá manter ali. Essa fixação, pretendida no início pela fuga ao social, pelo trabalho, é agora mantida pela memória e pelo prazer. Manuel já não vive a sua vida, vive um estado. Esse prazer, refletido na presença das figuras femininas é impossibilitado pela impossibilidade do toque.

Mesmo em relação à sexualidade, ela é uma semi-ausência até ao final do filme, existe na forma puramente emotiva e não explicita da solidão. "O espaço, o meu espaço...é primeiro o meu corpo... o espaço é a mutável intersecção entre o meu corpo, de um lado, e de outro, outro corpo." (Lefebvre, 1991; p. 183)

Esta ligação com o desejo de contacto faz-se em ***Quadro Branco***, como tudo aliás, através de Manuel. Ele afunda-se no sentir-se só para descobrir um certo passado. Para descobrir o que o levou ali, o que habita naquele lugar. Só chega ao outro, ao outro corpo, pelo meio da distância impossível de percorrer, por um mapeamento da emoção, da interioridade.

Esta segunda parte do filme é de uma duração pequena, o que é um pouco paradoxal em relação a toda a ação que tem compreendida. Mais uma vez a dicotomia emoção/tempo ou espectador/tempo tem um papel fulcral na forma de percecionar o que nesta parte está contido.

A experiência de Manuel leva-o a preferir a vivência à concretização da obra de arte.

As figurações que habitam com Manuel vão tornando explícito que ele tem de sair dali, indo contra ele, desaparecendo, impossibilitando a comunicação direta, comunicando através da criação percetual da realidade. Isto vai-se tornando evidente, e é explícito na cena do acidente de carro que se mostra em anexo.

É através desta 'comunicação' que Manuel se vai libertando deste passado. Depois de 'ver' o acidente que teve com a mulher, Manuel pinta de branco a sala, à volta do quadro. Um novo início. A partir daqui tudo se desenrola para que, através da pintura, através do pincel, nasça o toque.

Talvez de um modo demasiado explicito, isto é o que está presente na última cena do filme, quando, através do contacto com a sua extensão/mulher morta, Manuel se liberta do fardo da criação e, através da memória, do toque e do desejo, cria. Vive. Volta a viver.

Se tivermos alguma pretensão de dar um cunho à experiência de Manuel[28], será dado aqui, onde o passado se desvanece e o que fica é um quadro simbolizador de que a experiência pode ser mais rica do que o que a efetivação obra de arte.

Para lá do simbólico, existe a contingência. A contingência que se teve a fazer o filme, a contingência do personagem naquele lugar. A contingência de se ter feito este filme neste tempo e com esta linguagem.

A contingência que se refere em primeiro lugar é dupla ou, como outros valores deste filme, bidirecional.

Tal como Manuel, pelas contingências que teve na vida, e que nós como espectadores supomos e desenvolvemos, também o cineasta foi 'enquadrado' pelas contingências. Essas estiveram presentes desde a criação do personagem à produção do filme.

[28] "O conceito de experiência é um dos menos elucidados de que dispomos."- GADAMER, Hans-Georg *in* BRAGANÇA DE MIRANDA, José - ***Analítica da Actualidade***, Lisboa: Vega, 1994. p. 33.

Para falarmos de contingência, temos de falar de experiência, de uma experiência como define Bataille.[29]

Numa linha de *'Um diário-só'*, que se encontra em anexo, escreve-se que "para ser livre é preciso matar e ir para a prisão."

Parte-se desta linha, contextualizada pela garantia de liberdade que se tinha quando se estava afastado e totalmente livre da sociedade, preso numa aldeia de doze habitantes, para tratar a bidirecionalidade e o problema paradoxal de Manuel. Para pintar ele precisa de ir refugiar-se naquela casa. Mas se ali ficar definhará. Não pintando liberta-se.

Para se libertar da prisão percetual que o próprio cria, só a criação de uma outra experiência, marcadamente distinta e forte, o poderá fazer tomar uma posição. Essa posição pode ser ficar ou sair daquele espaço. Ambas as hipóteses acarretam uma experiência diferenciada[30] e um resultado final estranho à ideia inicial de Manuel.

Manuel cria nesta dicotomia a sua experiência, que é vista pelo espectador enquanto obra na pintura/lençol que estende sobre o quadro em branco, no final do filme.



[29] " *J'appelle expérience un voyage au bout du possible de l'homme. Chacun peut ne pas faire ce voyage, mais, s'il le fait, cela suppose niées les autorités, les valeurs existantes, qui limitent le possible. Du fait qu'elle est négation d'autres valeurs, d'autres autorités, l'expérience ayant l'existence positive devient elle-même positivement la valeur et l'autorité"*- BATAILLE, Georges (1943) - ***L'Experience Interieure***, Paris, Gallimard; 1978. p 19.

[30] "Na palavra experiência ecoam dois sentidos. A securitização do desconhecido e o arriscar-se no desconhecido." BRAGANÇA DE MIRANDA, José - ***Analítica da Actualidade,*** Lisboa, Vega; 1994. p. 38.

1.4.1 – Correlaciosnismo e relação

Manuel tem também a contingência de estar rodeado pelos objetos, simbólicos ou não, e pelo espaço. Estes são os que são e não outros.

"Não é possível conceber uma realidade que se sustente sem diferenciação, sem olhar, sem um ponto-de-vista. Não há objetos, eventos, leis ou seres que não sejam sempre já correlacionados com um ponto de vista, com um acesso subjetivo." (Meilassoux, 2008; p. 1)

Isto é, a realidade necessita de ser constatada.

Podemos relacionar esta afirmação com o velho paradoxo da árvore a cair numa floresta deserta: sem sujeito, não existe ação.

A compressão do ar ou ondas de propagação do ar são chamadas vibrações sonoras. No entanto, o ruido é simplesmente uma sensação, uma perceção das vibrações sonoras.

Por isso pode afirmar-se que quando uma árvore cai ela não produz ruido, mas sim vibrações sonoras na atmosfera.

Citando Heidegger e uma questão central que expôs numa carta a Elisabeth Blochmann, "várias vezes me pergunto o que seria a natureza sem o homem. Não tem ela de se repercutir nele para atingir a sua máxima potência?" (Meilassoux, 2008; p. 1)

Crê-se ver nesta frase de Heidegger o predicado para uma certa existencialidade de Manuel. Ainda que não conscientemente, ele interage com o meio em que está de duas formas distintas. Por um lado, com a sua coprotagonista, a casa, cria uma relação funcional, usando-a, cada vez mais intensamente, até ao enclausuramento quase total. Por outro lado com a natureza, com a qual estabelece uma relação disfuncional.

Inicialmente Manuel tenta retirar da natureza algo palpável. As trocas entre Manuel e a natureza que são proveitosas são as que advêm da criação de algo através dela. Seja o princípio de uma horta, ou quando Manuel se dá conta que, de facto, ela pode conter criação, a utilização de uma árvore para se balouçar ou o aprisionamento de um momento de luz na pintura de uma sombra.

A contemplação ou a constatação da forma 'pura' do que o rodeia não existem na vida de Manuel naquele lugar. Esta é talvez uma das chaves para descortinar o personagem ou para apenas sentir o filme.

Manuel isola-se do mundo para criar. Isola-se posteriormente em si mesmo quando não o consegue fazer… e quando consegue libertar-se do passado, dos fantasmas, da

sala/quarto, da casa, consegue pintar a tela. O que tinha já deixado de ser a questão fundamental do filme, sendo apenas um fio condutor para algo não tangível, resolve-se. Esta resolução não é feita através de uma solução *deus ex machina*, pois todas as progressões são interiores, em Manuel se processam e nele se refletem.

A tela fica, do mesmo modo como a casa fica, abandonada. Mas fica exposta, e nesta exposição está todo o arco do personagem. Mesmo que o essencial não seja esse arco, o que ele passou, todo o confronto com um tempo e um espaço sensoriais, fê-lo criar.

Muito mais importante do que levá-lo novamente a pintar, a sua experiência deu-lhe a liberdade.

A questão que se quer levantar, e pela qual o final do filme é este, é a da análise da experiência do fazer em relação ao que é feito, se quisermos, da experiência em relação à obra-de-arte.

Há outro aspeto a considerar, para lá da questão narrativa que se impõe. O que está para lá dessa questão. O que verá o espectador ao olhar a obra.

O espectador poderá ter a perceção de uma narrativa explicativa, mas aí reside uma grande fragilidade, pois essa narrativa só existe como caminho individual. Como já foi referido, a liberdade está no lado do espectador.

Para chegar ao final que queremos sustentar, tem de haver uma progressão que o permita e essa é a finalidade do processo extremamente individual de Manuel. Isto é, tudo aquilo por que ele passa, embora remeta para várias perceções de qual será a sua história, não tem como finalidade em si demonstrar uma ideia pré-definida. Só no final essa predeterminação existe e é um objetivo

Meilassoux afirma que tanto a 'perceção' como o 'sujeito' são 'construídos' na experiência, não podendo servir de critérios para a fundar, "em ambos os casos há uma negação de conhecimento absoluto. Conhecimento da coisa em si, independentemente do nosso acesso subjetivo a ela". Podemos concluir então que "ser é ser correlacionado". (Meilassoux, 2008; p. 1)

No caso de ***Quadro Branco***, poderemos falar de correlacionismo[31] na relação que descrevemos com o espectador e também dentro do próprio filme. O mais aproximado à tese

[31] *"When you speak against correlation, you forget that you speak against correlation- and hence, from the viewpoint of your own mind, or culture, or epoch, etc. The circle means that there is a vicious circle in any naïve realism, a performative contradiction through which you refute what you say or think by your very act of saying it or thinking it."* - MEILLASSOUX, Quentin (2008). ***Time without Becoming***, Middlesex University, London. p. 1.

de Meilassoux será o que se passa na última parte do filme, quando Manuel, criando uma realidade/perceção que o satisfaz não a questiona, ainda que esta se lhe apresente frágil.

A perceção torna-se para Manuel a realidade.

> "Porque dizer que algo existe antes de nós só por nós – só na condição de nós existirmos para sermos conscientes desse passado – é dizer que nada existiu antes de nós. É dizer o contrário do que a "ancestralidade" significa: que a realidade em si existiu independentemente da nossa perceção dela como nosso passado.
> O nosso passado é o nosso passado se foi efetivamente um presente sem nós, não apenas um presente pensado agora como passado(…)" (Meilassoux, 2008; p. 4)

É sempre muito difícil sustentar uma opção filosófica, mesmo que ela esteja presente na narrativa, através da imagem. É difícil fazê-lo transparecer.

Não se tenta fazer tal processo no filme. Manuel interage com o passado, com a sua interioridade, com os fantasmas… com o que o rodeia, como se fosse um à-priori da existência, não como um dogma.

Conclui-se que existe uma relação entre a perceção e a multiplicidade de significados que dessa perceção se poderão extrair.

Tem de se questionar a própria obra para ter respostas, mas podem-se pensar trabalhos anteriores e várias questões para ver que em ***Quadro Branco*** há uma tentativa, já aqui expressa, de questionar certos conceitos, filosóficos ou sociais, e certos aspetos do dispositivo cinematográfico.

1.4.2 – Heterotopia cinemática

Como afirmámos, há inúmeras ideias que são suscitadas após a conclusão do filme. Podemos criar todo o tipo de questões, mas não podemos querer do cinema o que a sua entidade e as regras em que está inscrito, ainda que para serem subvertidas, não nos podem dar. Portanto existe também a contingência do tempo. Deste tempo.

Já Gerhard Richter definiu uma posição semelhante perante a estória da sua arte.[32]

> "Hoje, tudo já foi feito, já foi visto. Os novos temas que podemos tratar são os de que acabámos de falar (…), a vida moderna, as fábricas, a problematicidade psicológica, etc." ANTONIONI, Michelangelo (Bázin et al., 1976; p. 384)

Tudo está feito, escrito, posto em imagens algures na imensidão do espaço físico e digital que dispomos para o fazer. A nossa criação é uma respigação, tão bem identificada no filme de Agnés Vardá[33], que hoje se reflete na forma como estamos sempre a tentar captar o foco de atenção recorrendo esteticamente ao passado.[34]

No entanto, todo o filme sério, ao mesmo tempo que questiona o Cinema ou faz uma reflexão teórica, conta uma estória. Ou conta uma coisa qualquer.

> "Na realidade é uma coisa muito provisória, um filme. (…)
> Atualmente chego mesmo a perguntar-me se toda a obra humana será provisória. Por isso me pergunto se a ideia que fica de uma obra não é mais importante do que essa obra. O filme não nos traz mais magia, pelo contrário. É a realidade que é o belo sonho". RENOIR, Jean (Bázin et al., 1976; p.9-10)

Tal como o nosso processo é o mais importante do filme, na experiência de Manuel também a vivência dele pela casa e pelo passado e pelos personagens é o mais importante da criação. Crê-se que a questão central é se se deve aceitar o risco do fracasso ou, por outro

[32] "I do see myself as the heir to a vast, great, rich culture of painting which we have lost, but which places obligations to us." RICHTER, Gerhard (1993) - ***The Daily Practice of Painting: Writings 1962-1993***, Cambridge, The MIT Press, 1995. p. 148.
[33] VARDA, Agnès (Realizadora). (2000). *Les glaneurs et la glaneuse*, [82 min]. França: Ciné Tamaris.
[34] "Vivemos num período nostálgico, e a fotografia promove intensamente a nostalgia. A fotografia é uma arte elegíaca, uma arte crepuscular." SONTAG, Susan - ***Ensaios Sobre a Forografia: Na caverna de Platão***, 1973-77, Lisboa, Quetzal, 2012. p. 9.

lado, se não haverá uma certa beleza no fracasso.[35]

Passou-se pela criação e deu-se forma a este documento e a um filme.

Manuel passou pela experiência e expõe no plano final o que viveu ali, expondo-o para si. Há um falhanço na criação, mas esse falhanço está em aberto na nossa perceção e entendimento do filme. De certa maneira nem esta tese nem o filme se fecham, porque o assunto faz parte da própria possibilidade de falhar!

Sendo assim, descobrimos nesta 'heterotopia' que o filme reside também neste documento e que reside ainda na nossa experiência. Fredric Jameson descreveu a pós-modernidade como a condição em que as tradicionais belas-artes são mediatizadas e se tornam conscientes de si próprias dentro dos 'média'. [36] O que se pode chamar *heterotopia cinemática* está constituído entre os vários espaços virtuais onde encontramos pedaços de filmes desconexos. A internet, os média, e por aí fora. Mas também num espaço mais delimitado, como o espaço físico de um sujeito expectante que Baudelaire identificou como *um caleidoscópio equipado com consciência.*[37]

A derivação do cinema enquanto filme numa sala para o que é hoje, começou há muito, primeiro com experiências, depois com a osmose de géneros, posteriormente com a multiplicidade de locais de exibição, depois a multiplicidade de veículos de distribuição.

Há um movimento que se descreve aqui, entre o espectador, a obra, a câmara e o autor, que tem uma linha condutora.

E há ainda a relação entre o autor e a personagem, a que voltamos.



[35]"*Ever tried. Ever failed. No matter. Try again. Fail again. Fail better.*" - BECKETT, Samuel
[36] JAMESON, Fredric - ***Postmodernism: or the cultural logic of late capitalism*** (1991) *in* SCHWARZER, Mitchell - ***Zoomscape: architecture in motion and media***, New York: Princeton Architectural Press, 2004. p. 14
[37] BURGIN, Victor - ***The remembered film***, London: Reaktion, 2004. p.10.

1.5 – Linguagem e memória

Já definimos que esta relação entre o autor e o personagem 'morre' quando o filme nasce para dar lugar a outro tipo de relações. Uma questão fica pendente, que é a questão da linguagem. Será que quando o autor morre, morre a linguagem?

> A diferença que um realizador pode encontrar entre uma personagem e ele próprio será de ordem psicológica e social. Mas não linguística. Ele está, por isso, completamente impossibilitado de proceder à *mimésis* naturalista de qualquer linguagem, qualquer hipotético «olhar» de outrem sobre a realidade.
> Por conseguinte, quando o realizador mergulhar na sua personagem, e contar uma história ou apresentar o mundo através dela, não poderá valer-se desse formidável instrumento diferenciante que é a língua por natureza. A sua operação não pode ser linguística, mas estilística. (Pasolini, 1972: p. 146)

Pasolini apresenta este modelo como a 'subjetividade indireta livre'[38]. Modelo que permite libertar as possibilidades expressivas sufocadas pela tradicional convenção narrativa, numa espécie de regresso às origens, até encontrar nos meios técnicos do cinema as suas qualidades oníricas, bárbaras, irregulares, agressivas e visionárias. É, em suma, "a 'subjetiva indireta livre' que instaura uma tradição possível de 'linguagem técnica de poesia' no cinema." (Pasolini, 1972; p.146)

O elo entre cinema e linguagem é manifesto na forma como usamos a linguagem para falar sobre cinema. Quase nunca discutimos filmes apresentando as nossas teorias baseadas em imagens.

O terreno comum para filmes e linguagem está no facto de que o que está a ser apresentado é conhecimento, manipulado e revisto. O espaço onde o cinema e a linguagem se encontram não é um espaço exterior onde sistemas semióticos se correlacionam, mas a mente de um humano, onde interagem a um nível conceptual.[39]

---

[38] PASOLINI, Pier Paolo (1972) - ***Empirismo Herege***, Lisboa: Assírio&Alvim, 1982, p. 137-153.
[39] SIMONS, Jan - ***'Enunciation': From Code to Interpretation*** (1995) *in* BRANIGAN, Edward - ***Projecting a Camera: Language Games in Film Theory***, New York: Routledge, 2006. p.21.

Como se afirmou antes, isto que dizer que se rompeu a barreira direta entre realizador e espectador, pois já não há espaço para a narrativa.

Não quer dizer que ela não exista, simplesmente o espectador descodificou-a. Neste momento, a sua forma deve ser impercetível e deixar no espectador a liberdade de guiar.

Como diz Rancière (2001; p.11), "para contrariar a 'servidão' do cinema atual, o cinema tem primeiro de contrariar o seu domínio. (…) Não há uma linha direta que corre da natureza técnica do cinema para a sua vocação artística. A fábula cinematográfica é uma fábula contrariada."

A literatura, para contrariar a sequência de acontecimentos e o conflito de vontades, deixa-se infiltrar pela grande passividade do visível. Na adição da imagem à literatura há uma subtração de sentido. O cinema, pela sua parte, pode apenas apropriar-se do que se torna visível, tentando não reverter o jogo ao esvaziar o visível com a palavra.[40]

Burgin remete para a memória e para um rosto de uma mulher que viu num comboio e que o fez lembrar um filme. Conta que não propriamente um filme, mas um *trailer* que teria visto na noite anterior. A ansiedade do rosto da mulher do comboio lembrou-lhe o rosto ansioso de uma mulher de meia-idade que olha o mergulho de uma jovem. [41]

Para este autor, a memória de Burgin torna-se instantaneamente sobre *Swimming Pool* de François Ozon. Estas sinapses instantâneas, estas formas de colar os pensamentos à linguagem, à memória, são a forma de racionalização do que existe em ***Quadro Branco***. Há uma imediata aceitação de que a memória e a forma que a memória toma são conceptuais. [42]

> "A minha associação ao vislumbre da estrada vista do comboio é seguida com a mulher que por mim passou na carruagem, como se a memória fosse provocada diretamente pela perceção, sem o atraso da imagem fílmica. Embora estas imagens tenham diferentes fontes, tenho se assumir que terão uma origem comum." (Burgin, 2004; p.18)

[40] RANCIÈRE, Jacques - ***Film fables***, Oxford: Berg, 2006. p.14
[41] BURGIN, Victor - ***The remembered film***, London: Reaktion, 2004. p.18.
[42] " *He wrote me: I will have spent my life trying to understand the function of remembering, which is not the opposite of forgetting, but rather its lining. We do not remember, we rewrite memory much as history is rewritten. How can one remember thirst?",* MARKER, Chris (realizador). (1983). ***Sans Soleil***, [100 min]. França: Argos Film.

Porque sentimos a necessidade, somos seduzidos ou persuadidos, a atuar sob esta memória ao invés de qualquer outra, é quase sempre se mantem um mistério. Mesmo que a fantasia inconsciente tenha um papel na sua produção, a sequência/imagem como tal não é sonho nem ilusão. É um facto – "um transitório estado de perceção de um 'momento presente' envolto numa associação de afetos e significados passados". (Burgin, 2004; p.21)

Mais que no tempo, é sobretudo através do espaço que a memória se move. Ela fica registada nos espaços das cidades, como construção e conteúdo. No campo da cultura visual, a memória virtual é construída através dos ecrãs, a começar pelos do cinema, e reproduz-se nos ecrãs dos televisores, dos computadores, dos telemóveis.[43]

> "Cresci com a noção de que ele (um velho homem, sentado numa cadeira de braços na sua pobre casa), imóvel em relação a tudo, vive ainda mais profundamente, mais humanamente e mais universalmente, que o apaixonado que estrangula a sua amante, o capitão que vence uma batalha ou o marido que vinga a sua honra."[44]

Não querendo fazer a analogia com ***Quadro Branco***, onde muito se passa para lá de um homem só a habitar um espaço, cabe ao espectador decifrar o enigma que se constrói. Acreditando nas palavras de Deleuze e Epstein – "deixem o químico deitar apenas umas misteriosas gotas num copo de água cristalina e logo uma massa de cristais surgirão, revelando-nos assim tudo o que estava velado aos nossos olhares incompletos".[45]

É com esse ímpeto que o filme vai avançando, quer na sua estória, quer na sua dramaturgia. Esse foi o processo adotado, principalmente na montagem. Quanto menos explícita se tornava a narrativa, mais 'misteriosas gotas' se davam a ver.

Há uma união do processo da nossa memória ao processo de perceção de Manuel e à forma de ver do espectador.

O cinema foi um mecanismo de alteração da perceção e de mudança profunda na maneira de ver, pensar e recordar a realidade. Para nos cingirmos a uma das questões dessa

[43] BRUM, Rosemary Fritsch - ***Uma cartografia do sensível*****,** Rio grande do Sul: Publicações do Núcleo de Pesquisa em História da UFRGS, 2010. p.4.
[44] MAETERLINCK, Maurice - ***The tragical in daily life*** (1897) *in* RANCIÈRE, Jacques - ***Film fables***, Oxford: Berg, 2006. p.6-7.
[45] RANCIÈRE, Jacques - ***Film fables***, Oxford: Berg, 2006. p.7.

mudança, que tem a sua génese associada à arquitetura e velocidade, pegamos em Giuliana Bruno e em ***Atlas of Emotion***, mas também num novo exemplo.

A ideia que se pode retirar de ***ZoomScape***[46] é como a velocidade e o meio que nos rodeia podem alterar a nossa maneira de ver. A nossa perceção.

A forma "como vemos é inseparável daquilo que vemos. As tecnologias que estruturam a nossa visão são inseparáveis do ambiente construído que apreendemos." (Schwarzer, 2004; p. 20)

A nossa forma de ver é diferente se virmos algo da janela de um carro a uma certa velocidade ou se formos espectadores da mesma cena num longo *take* de um filme, por exemplo. Este olhar pode até ser ensinado, mas mais que tudo ele é apreendido através do meio. Enquanto se fez ***Quadro Branco*** sempre se pensou num género de planificação, sem refletir sobre a forma como o espectador iria ver o filme.

Talvez o género de filme a que chegámos devesse ser projetado em povoações dispersas nas montanhas, ou vilas perdidas no meio de grandes planícies. Aí, talvez a nova forma de perceção da imagem ainda não tenha levado os espectadores ao plano único do consumo. Talvez aí ainda se olhe longamente os montes ou o horizonte.

Mas como diz Rancière, a televisão, ou, no fundo, a nova forma de fazer imagem e de a consumir, não anula o poder do cinema[47]. Aquilo que faz, tanto de um ponto de vista estético como de um ponto de vista orgânico, é dar-lhe uma nova vitalidade.

> "As propriedades deste regime de arte – identidade do passivo e ativo, elevação de tudo à dignidade artística, obras de desfiguração que extraem a tragédia suspensa da ação dramática – são as propriedades que Jean Epstein atribui ao Cinema.
> O cinema, no seu duplo poder de olhar consciente do realizador, olhar inconsciente da câmara, é o perfeito veículo para o argumento de Schelling e Hegel que a identidade do consciente e do inconsciente é o verdadeiro princípio da arte.
> O cinema é, então, o sonho tornado realidade para este regime de arte." (Rancière, 2006; p. 9)

[46] SCHWARZER, Mitchell - ***Zoomscape: architecture in motion and media***, New York: Princeton Architectural Press, 2004. 320 p.
[47] RANCIÈRE, Jacques - ***Film fables***, Oxford: Berg, 2006. p.18.

Esta vitalidade, contudo, não aparece na forma de mais uma dimensão, ou de uma maior rapidez, sincopagem e mestria na edição das duas dimensões que sempre teve.

A imagem vai perdendo - até à sua morte - o significado, à custa da sua nova forma, condensada e massificada, 'entregue' pela televisão como informação, publicidade e entretenimento.

Rancière opta pela crença que a arte e o pensar das imagens foram sempre valorizadas por aqueles que as contrariaram. Diz "A tarefa do realizador é a de inverter, mais uma vez, o jogo onde a televisão 'realiza' cinema". (Rancière, 2006; p. 19)

Assim, neste tempo que é o nosso, neste tempo de tentativa de restabelecimento de um cinema de índole produtiva que seja capaz de sustentar a indústria, o cinema da força da imagem tem ainda espaço. Ou por outro lado, tal é a cadência do esvaziamento do significado da imagem pela única perspetiva de lhe dar um trato comercial, que é falsa e imediatamente sensorial, que toda a forma primordial ganha um novo apreço. A forma de ver cinema morre e ressuscita. Os verdadeiros cinéfilos, agastados com a 'nova' imagem, farão reaparecer os cineclubes e os pequenos cinemas e poder-se-á repensar o cinema como pretendia Epstein.



1.7 - O carácter decisivo do olhar da câmara, o dispositivo em Beckett

De tudo o que foi referido acima, cria-se a ideia de um filme, uma ideia de cinema. Ideia que, como toda a idealização, é de difícil concretização.

Beckett, em mil novecentos e sessenta e três escreveu *Film*, que foi 'co-realizado' com Alan Schneider.

Surge este filme como provavelmente o melhor exemplo que não só define o que se tentou explicitar neste trabalho, como cria novas abordagens e problematizações a toda a questão do 'ver' cinema e do dispositivo cinematográfico.

Film é baseado no axioma *esse est percipi,* 'ser é ser percebido', do bispo e filósofo irlandês do século dezassete George Berkeley e gira em torno de um personagem *O* - *object*, objecto; Keaton - que foge da perseguição de *E* - *eye*, olho; câmara.[48]

Porém, Beckett subverte este ponto de vista transcendente e que tudo percebe em *Film* ao dividir o personagem em dois e usar a própria câmara como sujeito e objeto da perceção.

Durante o filme, *O* foge de toda perceção, seja do casal na rua, da senhora na escada, dos animais e até mesmo das suas próprias fotografias. Na sua fuga, *O* fecha-se no quarto, no entanto, tal ato fá-lo perceber, perto do fim do filme, que não pode fugir de si mesmo.

À medida que foge, a autoconsciência de *O* aumenta, ao ponto de explicitar a sua duplicidade no momento em que *O* se percebe em *E*.

Durante o processo de criação de *Film*, a ideia de Beckett era fazer com que no final o olhar de *O* fosse igual ao olhar de *E*, ou seja, ele queria expressar metaforicamente que todo o olhar tem sempre embutido em si o olhar do outro.

Para isso, esta imagem de 'reconhecimento' seria uma imagem 'definitiva', que em *Film* está presente no *close-up* final do olho de *O* com uma expressão que realça as únicas duas outras vezes em que o ponto de vista de *O* apareceu no filme.

Film divide o ponto de vista do espectador em dois, recusando-lhe a autoridade da síntese visual dos pontos de vista da câmara.

[48] NICIÉ, Michelle - ***A escrita como devir: a experiência com os meios eletrônicos na poética de Samuel Beckett***, Rio de Janeiro: Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas – UNIRIO, 2009. p. 3

Beckett desloca o olhar do espectador, impedindo que ele se identifique com as imagens e entre passivamente na obra, causando com isso um certo desconforto. Beckett estimula este deslocamento do olhar e questiona o papel do dispositivo ao evitar o uso das convenções cinematográficas como os planos gerais que identificam o espaço e o tempo e o plano/contra-plano que define o ponto de vista dos personagens.

Aliás, esta é uma das questões principais do filme, Beckett explica nas notas para a equipa de produção que todos os elementos de cena deveriam ser reduzidos às suas funções essenciais, isto é, aos objetivos metafóricos pelos quais seriam usados. Como, por exemplo, as formas minimalistas dos objetos presentes no quarto que funcionam como uma espécie de suporte abstrato para proporcionar uma atmosfera irreal ao filme.

De um modo geral, procura fazer com que um mínimo de elementos apresente uma 'espécie de integridade formal'. Em busca deste mínimo expressivo, Beckett foi diminuindo os espaços de ação dos seus trabalhos.

Apesar desta citação *Esse(...)* não aparecer de forma explícita em *Film*, ela serve de referência para a criação do personagem, que é ao mesmo tempo sujeito e objeto da perceção. A perceção ocorre na relação entre o ver e o ser visto, pois o sujeito só existe porque é visto pelo objeto e o objeto só existe porque está a ser visto pelo sujeito, portanto ela não está em nenhuma das duas instâncias, mas entre elas.

Crê-se que isto potência a análise do dispositivo cinematográfico nesta obra.

A questão da perceção é intrínseca ao meio cinematográfico, mas poucos realizadores conseguiram trabalhá-la de forma tão apurada como Samuel Beckett.

Em relação ao próprio dispositivo cinematográfico, *Film* explora-o.

'O medo de *O* ser percebido representa uma contradição num meio cuja "pura existência' significa ser visto"[49].

O paradoxo está no facto de *O* existir como personagem na tela, e por isso, estar já visível. Torna-se claro que Beckett estava interessado em discutir as especificidades de cada um dos meios em que trabalhou, seja teatro, rádio, televisão ou cinema.

[49] LEVY, Shimon - ***Spirit made Light: Eyes and other I's in Beckett TV plays***, *in* ***Samuel Beckett Today/Aujourd'Hui. The savage eye***, Amsterdão: Editiones Rodopi, 1994, n° 4, p.65-82.

Gontarski afirma que, além da luta de Beckett contra as narrativas realistas e psicológicas, não só no teatro como também no cinema, a sua verdadeira luta era contra um meio essencialmente realista, capaz de registar cada detalhe minuciosamente[50]. Beckett questiona justamente isso ao nomear a própria câmara, 'o olho', como personagem.

Se a câmara cinematográfica é o dispositivo do olhar que descortina um mundo novo e diferente, Beckett usa-a metaforicamente para descortinar e elucidar o mundo do próprio ser humano e de suas dualidades e inseguranças. A câmara em Beckett é usada para questionar a existência humana. *O* é o objeto que foge da perceção, ele não quer ser visto pelos outros mas, ao mesmo tempo, descobre-se no final do filme que ele está a fugir de si mesmo e da sua autoconsciência.

Beckett, em *Film* como no resto da sua obra, questiona e subverte a dicotomia cartesiana entre sujeito e objeto. Porém, deixa claro que o paradoxo filosófico serve apenas como metáfora e é usado por conveniência dramática para que a sua criação artística seja possível, não apresentando nenhum valor como verdade.

O olho é a janela do mundo e da alma, abre-se para o exterior e para o interior. Ao mesmo tempo em que busca outros mundos, dá acesso aos sentimentos da alma. Mas a visão nunca é uma perceção do mundo independente de alguém que perceba, pois não é possível ver-se vendo, a não ser por intermédio de um espelho, o que resulta num reflexo e faz com que o sujeito do olhar se transforme em objeto. Esta é a ideia do duplo, do outro.

Film é um olhar cruel, porque permite ver e destruir…

E persegue *O* de tal forma que fica impossível fugir.

No final, *O* tem que olhar para si mesmo, para aquele olhar que o procurava insaciavelmente até ao momento em que o encontrou e fez com que tivesse consciência da sua própria fragilidade e insignificância. E perante a fragilidade da vida, o olhar de *O* congela, e com ele a sua vida.

[50] GONTARSKI, Stanley E. - ***Appendix A*: *Beckett on Film*** In ***The intent of 'Undoing' Beckett's Dramatic Texts***. Bloomington, Indiana University Press, 1985, p. 187-192.

A câmara é também protagonista em ***Quadro Branco***, a par de Manuel e da casa. É no entanto, um protagonista neutro e não, como em *Film*, um protagonista ativo. Em ***Quadro Branco,*** estes protagonismos vão-se limitando e ao mesmo tempo abrindo espaço para um protagonismo mais acentuado do ator. O olhar do ator não nos leva contra a câmara, pois ela é também um veículo para ele, para a sua interioridade. A haver uma narrativa, é uma narrativa que, através do trabalho de câmara e da 'existência' do décor, nos dá o personagem.

Tal como escreve Barthes (1966, p.79), "a narrativa está presente no mito, lenda, fábula, conto, novela, estória, tragédia, drama, comédia, mímica, pintura… molduras comercias, cinema, banda desenhada, noticiários, conversas… a narrativa está presente em todas as idades, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa é internacional, transversal à história, transcultural. Está apenas ali, como a vida".

No que respeita a este ponto, à narrativa, ao trabalho de câmara, ao que está visível e invisível, saberemos o que queremos ocultar? Esta é a pergunta fundamental. Qual a '*mise-en-scène*'?

Olham-se as *rushes* e vê-se uma tentativa de 'não-ocultação'. Usa-se o plano geral, de grupo… enfim, planos abertos. Não há uma tentativa de ocultação do décor através do grande plano. Não se remete para a experiência através da face mais ou menos expressiva do personagem. usa-se o seu olhar. Não obstante, o que lhe descobrimos é a experiência.

O que passa nessa '*mise-en-scène*' é uma experiência vivida pelo personagem nas circunstâncias que encontrou e, tal como fundamentado nestas linhas, esse arco é algo paralelo ao arco do próprio autor.

"E se bem que não é o arco da experiência sofrida pelo autor, que o enriqueceu, é-o da experiência enquanto teor de verdade de qualquer obra, de todo o ato. É ela que funda o saber, resistindo à sua vontade de poderio, à transformação do saber em absoluto." (Miranda, 1994, p.310)

Capítulo 2

dossier de produção

2.1 - contacto



Filigueira, 2010 **Sara Almiro ©**

CONTACTO:

Luís Campos Brás
Rua Rebelo da Silva, Nº2, 5ºA
1000-255 Lisboa, Portugal
(+351)966454494
luiscbras@gmail.com

2.2 - story-line

Um homem, MANUEL, caminha por uma estrada de terra, através das árvores, por um bosque no meio do nada.

A estrada termina numa grande casa, escondidas sob as árvores. Ele entra e instala-se, sozinho. A casa está sem electricidade, mas ele não parece preocupar-se com isso.

Por afastar-se da sociedade e do seu olhar, ele pode fazer o que quiser, e o que ele quer é criar, pintar uma tela ou escrever um livro.

Passado um dia na casa, MANUEL tenta escrever, mas não consegue. Cria um espaço para pintar, ao lado da varanda. O cenário é bonito, mas Manuel não dá sequer uma pincelada.

Começa a percorrer a casa e a enfrentar as suas memórias. Os quartos que foram habitados, os objectos que foram usados. Encontra e interage com diversos objectos, entre eles um rádio a pilhas e um conjunto de pesos. Coloca a possibilidade de trabalho de lado, e, ao invés, ouve música e faz exercício físico.

Na adega há uma série de vinhos que são bebidos por Manuel diariamente. Depois de alguns dias a beber, sem ser capaz de criar, Manuel entra no antigo quarto de sua mãe, onde encontra uma câmara de oito milímetros e um projector. Encontra também alguns filmes noutro quarto.

É então que Manuel percebe que tem de arranjar electricidade. Com dificuldade, mas eficazmente, faz uma puxada do poste eléctrico mais próximo e começa a ver os filmes.

São filmes da sua infância, os personagens são os seus familiares. Manuel vê um plano da sua mãe a falar directamente para a câmara.

Ele próprio começa a filmar-se. A falar para a câmara, numa interacção em filmes de um minuto por dia.

Estes minutos diários revelam coisas sobre a vida de Manuel e os seus pensamentos. Manuel cria um escape que se torna rapidamente rotina.

Os dias passam depressa e o minuto diário não consegue satisfazer Manuel como móbil da estadia. Começa a ter dificuldade em expressar o que sente. Começa também a perder peso.

Manuel começa a filmar de uma nova forma. Filma a casa e, ao fazer isso, apresenta alguns episódios do passado com personagens de uma outra era.

Manuel preenche os episódios com actuações perante a câmara. Começa a interpretar os personagens no presente. Além de criar os personagens, ele começa a criar uma narrativa para eles.

Manuel reescreve sua memória através do filme. Começa a ganhar uma nova perspectiva da realidade. Vai-se tornando um pouco obcecado pela estranha realidade que cria. Esta obsessão e estranheza vão-se transformando em loucura.

Finalmente, através dos personagens recriados por ele, Manuel percebe a impossibilidade da sua fantasia. Percebe que deve terminar a sua estadia.

2.3 - sobre o projecto

QUADRO EM BRANCO é uma viagem dramática na mente de um artista que quer criar. Para realizar essa criação, ele decide abandonar a sociedade e entrar em reclusão.

As suas razões não são óbvias à primeira vista, mas é através da vida quotidiana e das suas mudanças que as poderemos perceber .

Manuel faz o movimento que todos imaginamos. Opta por estar sozinho. Poder estar a olhar uma paisagem paradisíaca sem qualquer preocupação. Lenha na lareira e um livro na mão.

A sociedade tende a ser guiada por regras que nós não fizemos. Mas se criarmos a nossa sociedade unipessoal, como podemos viver sem regras ou com regras que nos gerem apenas a nós? Ganhamos fé, endeusamo-nos ou caímos num niilismo puro? Perdemos a noção do tempo, ou esquecemo-nos dele?

Isto gera outra questão:
o que é o tempo e como nos esquecemos do que significa. O tempo leva-nos às nossas rotinas diárias, e é oprimido por todos os tipos de apetrechos que a maioria de nós não precisamos.

Se estivéssemos sozinhos, sem ninguém para interagir connosco, sem telefone para atender ... poderíamos pensar sobre o tempo? Sobre a vida? Chegaríamos a alguma conclusão? A alguma verdade? Conseguiríamos que estes pensamentos nos conduzissem à criação?

No final, todas as reflexões tendem a não ter resposta.

Será que sem os outros a vida é vã?

2.4 - sinopse

Um casarão antigo vislumbra-se por detrás de um arvoredo. Uma estrada batida serpenteia pelas árvores até à casa. Está um sol ameno, fim de primavera.

MANUEL, um homem de trinta e seis anos, caminha pelo meio das árvores, em direcção à casa. Calças de ganga e casaco de pele. Chapéu e uma mala pela mão.

Caminha lentamente. A mala pesa-lhe. Não se vê como terá chegado ali.

Manuel entra em casa. A casa é grande, cheia de divisões que conhece. A casa não é habitada, vários lençóis cobrem as mobílias.

Instala-se num quarto. Arranja um pouco a sala, tenta ligar a luz, mas não há electricidade. Não há telefone ou televisão na casa. Não se vê qualquer utensílio que precise de energia, sem ser o frigorífico e uma aparelhagem. Mais tarde Manuel descobrirá que também o esquentador é eléctrico.

Na casa, que se coma, só há enlatados. Manuel sai para o quintal e procura árvores de fruto. Trouxe só uns grãos e umas sementes, que semeia numas horta, que está morta, mas que ele recupera.

Os dois primeiros dias passam com Manuel a instalar-se (limpar, arrumar, procurar utensílios, etc). Percebemos que é desenrascado e sabe uns truques; desempenar uma porta, plantar legumes, arranjar uma fechadura, etc.

Depois olha à sua volta e constata que não tem mais nada que fazer. Coloca um cavalete em frente a uma varanda. Sobre ele uma tela em branco. Senta-se ao lado do cavalete, frente à paisagem. Pincel na mão, mas a tela continua em branco. Desiste.

Pesquisa a casa. Sobe ao primeiro andar pela primeira vez. Entra em todas as divisões menos numa, que se mantém fechada. Num quarto, descobre uns brinquedos, uns pesos (halteres) antigos, um rádio a pilhas. Acha umas pilhas numa gaveta, junto a umas cassetes.

Manuel ganha novo alento. Deixa o livro sobre a mesa e tenta sintonizar o rádio, sem sorte. Experimenta uma cassete. Funciona. "Mão Morta" num som um pouco mau que se propaga pela casa.

Deixa o rádio e pega nos pesos. Transpira, de tronco nu. Manuel não é gordo, mas um pouco flácido. As mãos ficam-lhe pretas, da ferrugem dos pesos.

Tenta tomar banho. A casa tem um termoacumulador, desligado. Manuel apenas se lava superficialmente.

Abre a garrafeira, cheia de garrafas, e bebe whisky num copo. Sabe-lhe mal. Vai para a cozinha e abre pela primeira vez o frigorífico. Não há nada lá dentro. Junta um pouco de água ao whiski. De noite, ainda em tronco nu e visivelmente bêbedo, dança ao som de cassetes que vai ouvindo e pondo e tirando do rádio.

Manuel entra num quarto que pelas fotos seria da sua mãe. Guardados num baú, descobre uma câmara super 8 e um projector. Ao lado, alguns filmes familiares.

A câmara aparenta estar boa, o filme roda, mas não há electricidade.

Manuel vai até ao poste de electricidade, com um candeeiro a petróleo na mão. Tenta perceber como fazer uma puxada, mas rapidamente desiste.

As pilhas que tem ainda dão para a câmara. Manuel põe um filme que encontra numa caixa que pensa ser de filmes virgem, despe-se e filma-se pela primeira vez.

"Posso começar?
—estou nu perante vocês –
não faço ideia o que estou a fazer...
com a minha vida...
não faço ideia onde está a minha vida.
Sou um corpo, nu, sem vida."

Manuel começa a filmar um diário filmado. Um minuto por dia.

Os seus dias começam a ser reflexo do que filma. Vive para aquele momento, que se repete dia a dia. O que diz vai-nos dando pistas sobre o porquê de estar ali.

Passa um mês. Manuel está diferente, bem como o que faz. Há nele um maior grau de isolamento, uma certa loucura. Manuel está com uma aparência cada vez mais magra.

Começa a filmar-se noutros contextos. Filma-se a sair de casa, filma-se a ver a projecção de um filme de 8mm. Apresenta certos aspectos da casa. Algumas divisões têm estórias que contar. Enquanto está no pátio em frente a casa, filma-se a contar como viu pela primeira vez uma mulher nua, uma amiga da mãe, Cici. Acende-se a luz num quarto do primeiro andar que projecta ao lado de Manuel a silhueta de uma mulher que se despe.

Manuel está sentado ao lado da mesa de jogo, na cave. Música clássica ouve-se com o som baixo. Manuel está lavado e bebe um copo de whisky, agora com gelo. A câmara está ao seu lado. Manuel olha-a. De repente a música começa a entoar mais alto e a cave a mudar perante os seus olhos. Aparecem alguns personagens. A mãe e o Pai de Manuel, Cici, um amigo, The Legendary Tiger Man e duas mulheres mais jovens.

As quatro mulheres jogam snooker. O som está cada vez mais alto... Manuel não se mexe. Observa.

A música baixa. Em câmara lenta uma porta abre-se. Uma mulher coberta por um manto negro entra e olha Manuel. As outra personagens não se apercebem. A música acaba, a porta fecha-se e a cave torna-se cave novamente.

Uma tempestade acorda-o e tem um ataque de pânico quando pensa que alguém entrou em casa. O temporal detrói maior parte da comida que tem ao seu dispor no quintal e na horta. Também não resta muita na dispensa.

Manuel vê um novo filme de família, em que actua para a câmara enquanto criança. Age rápido, indo a cada um dos quartos e abrindo os armários para encontrar algumas peças de roupa. Veste-se com elas.

Manuel coloca a câmara na cave perante o cenário de todos os dias. Senta-se à mesa:

"Vou começar uma estória sem interesse.
A estória é sobre mim.
Eu não tenho nenhum interesse particular,
apenas problemas, iguais a todos os outros.
Iguais aos que têm todos os outros...
E estou sozinho."

Manuel está em frente à câmara, novamente sentado, mas personifica agora a sua mãe, que o chama, gritando "Manuel". Quando Manuel aparece começa a contracenar com a mãe, que é agora uma actriz.

Os personagens começam a interagir com Manuel. Primeiro a Mãe, depois o amigo e o pai. O passado começa a interpor-se entre ele e o Pai, pois Manuel culpa-o pela morte da mãe, ocorrida naquela casa.

Finalmente recria uma das outras mulheres, Sara, que foi a sua mulher.

Manuel vai com Sara à casa em ruínas em frente à casa onde vive. Sara diz que está lá quem ele quer ver. Num quarto meio em ruínas está a mulher coberta de negro que entrou na cave uns dias antes. Manuel foge.

Este evento marca Manuel, que tenta confrontar novamente a mulher, mas não a encontra. A relação com Sara vai-se fortificando e Manuel começa a lembrar-se do seu passado com ela.

Manuel recria e impede o suicídio da mãe.

Manuel encontra o corpo de mulher coberto de negro. É Sara, morta por baixo do manto. Vai ao encontro do corpo de Sara, morto, e tenta matá-lo com uma pá, o que não consegue. Ela ganha vida e recria com ele o acidente em que morreu.

Manuel lida com estes eventos criados por si como se fizessem já parte da realidade. Nos seus diários já não há distanciação para o filme que faz.

Manuel fala com Sara, diz-lhe que quer continuar ali, conhecê-la. Leva-a a encontrar o corpo morto de mulher. Quando o encontram Sara desaparece, culpando-o a ele.

Manuel fala com o Pai. Percebe que o que o afasta do Pai é algo que ele próprio fez. Não impediu a morte da sua mulher.

Manuel refaz o cenário de um dos filmes que viu no inicio. Um jantar para oito pessoas. Utiliza toda a comida que ainda tem. Recria todas as personagens que apareceram menos o corpo morto de mulher.

A mãe pede-lhe para ele se ir embora. Torna-se notório para Manuel que morrerá se continuar ali. Mesmo reconhecendo este facto, ele mantém-se na casa.

Sara desaparece e Manuel fica em pânico, aproximando-se pela primeira vez do limiar da quinta. Fica ao portão, que está misteriosamente aberto, onde passa a noite.

Sara acorda-o e diz-lhe que o vai libertar.

Manuel e Sara estão num quarto, fazem amor. Gradualmente, ele percebe que está sozinho, que ele é cada um dos personagens. Olha o quadro branco. Sai.

2.5 - direitos sobre a estória

Quadro Branco é baseado numa ideia original do argumentista e foi desenvolvido baseado no guião escrito por ele, registado no IGAC (Inspecção Geral das Actividades Culturais), em Portugal.

2.6 - tratamento

2.6.1 - narrativa

Este é um filme sobre liberdade, solidão, tempo.

A liberdade, e o que ela significa, não é imediatamente percetível no nosso dia-a-dia.

Embora nos seja uma palavra cara, tanto individual como coletivamente, está-nos distante o âmago do seu significado.

Neste filme, Manuel retira-se da sociedade para ter liberdade. Para ser livre.

Manuel escolhe a solidão e espera que esse caminho o leve. O destino não o sabe, e ao início é possível que seja nenhures. Mas o seu movimento não tem maior pretensão que ser criador de qualquer coisa. Ou morrer nesse processo.

A morte, sempre presente, não é, no entanto, nenhuma redenção. Rapidamente Manuel o percebe. E os espectadores vão gradualmente percebendo que, nesta casa, a morte é ubíqua. Ela esteve presente nas gerações passadas. E está presente na narrativa e na ação de Manuel, que da proximidade da morte o leva ao reencontro com a vida.

Este trajecto é dado ao longo do filme, não apenas no final. A solidão de Manuel é sinónimo de liberdade, mas também de morte. A vida de Manuel é uma vida retirada do que lhe confere um grau. Retirada do testemunho que ela existe... que ela é.

Manuel ausenta-se do mundo não por querer objetivamente a morte nem por detestar a vida. Ausenta-se porque essa é uma forma de parar o tempo. Neste subterfúgio que é estar fora da sociedade, Manuel perde não só a vigia sistemática que todos temos, como perde a noção do tempo. Ou melhor, perde a noção social do tempo para ganhar dele uma noção pessoal.

Isso muda o sentido da sua vida:

O tempo torna-se algo verdadeiro para ele, algo que se espelha no seu sentir e no seu estado de espírito. É portanto o tempo que o muda.

No momento em que começa a criar, em que age... Manuel deixa de estar só. Recria-se em vários personagens que povoam fisicamente o espaço, que só tinha memória.

A sua misantropia temporal tem o efeito de o fazer ver certas questões de uma maneira mais clara, maneira essa que o pode levar por vários caminhos. No entanto, o caminho de Manuel é ligar-se de novo à sociedade. Uma sociedade que ele próprio constrói através do filme que faz e das personagens que cria.

No final, ainda que só, ele volta a ser um membro social. Volta a ser ativo. Volta a criar. Volta a fazer parte. Paradoxalmente, tem de desistir dessa sociedade para poder sair da sua liberdade enclausurada.

Não é a solidão nem a liberdade, mas o tempo, que se torna a única barreira entre a vida e a morte de Manuel.

Manuel tem de escolher, escolhe a vida.

2.6.2 - personagens

Este é um filme que terá um protagonista muito forte. Um homem só, num espaço com uma escala maior que ele.

Manuel terá de ser o filme. O ator terá de incorporar e atuar com todo o sentimento e metamorfose do personagem, fazendo com que ele e a casa sejam unos em grande parte do filme. Manuel é a conjunção do físico do ator mais a solidão de cada divisão da casa.

Manuel tem uma vida interior rica. Essa riqueza começa por ter dificuldade em expressar-se. Durante o filme essa riqueza vai sobressaindo até se transfigurar na multiplicidade de personagens que ele próprio interpreta e são, por isso mesmo, reflexo d'ele.

Todos os alter-egos criados a partir do cenário são extensões de MANUEL e da casa. Manuel deixa de ser uma vida para ser parte do espaço que habita.

O filme tem vários personagens, mas um verdadeiro coprotagonista. A Casa.

Este filme foi pensado para este decór. Uma casa é um espaço que, mais do que vida, tem presença. Uma casa de recantos que contam uma estória, várias estórias. São essas estórias que fazem parte integrante da narrativa. E no fundo é sobre a casa que o filme se desenrola e essa narrativa a que afeta o personagem.

2.6.3 – imagem

A plasticidade dos vários formatos que são utilizados quer pela realização, quer narrativamente pelo personagem, são fator primordial do que queremos contar e da forma como queremos contar. O que Manuel vê através das imagens projetadas tem uma forma própria, mas o que ele filma tem a forma que a sua imaginação dá, aproximando-se da forma do próprio filme.

Usaremos uma planificação à escala de um personagem, mas não esquecendo que esse personagem habita um espaço. Será uma planificação com os tempos de ação de Manuel. Não se perdendo em pontos de vista para achar ou reforçar o que quer dizer. O tempo irá sobressair, não ficar enclausurado dentro de cada plano.

2.6.4 - som

O som e a música estão associados desde o inicio ao processo criativo e muito estreitamente ligados à criação desta obra. O som é parte integrante da narrativa.

O filme terá o registo sonoro do que Manuel ouve. Começará num registo mais naturalista ao início do filme e vai subtilmente passando a um registo mais pensado, mais **trabalhado**, ao mesmo tempo mais onírico. Tudo muda consoante o personagem vai modificando a sua perceção do real.

A música não só caracteriza Manuel, como é, ela também, um contributo para a narrativa. Não no sentido convencional e explicativo, mas no suporte sonoro das ambivalências de todo o filme.

2.7 - sumário

PRODUTOR – Luís Brás

ARGUMENTISTA, REALIZADOR – Luís Brás

DIRECTOR de FOTOGRAFIA – Leandro Ferrão

PÓS-PRODUÇÃO de IMAGEM – Studio 51, Irmã Lúcia

DIRECTOR de SOM – João Pedro Nunes,

PÓS-PRODUÇÃO de SOM – Digital, Elvis Veiguinha

EDITOR – Francisco Moreira

DIRECTOR de ARTE – Marta do Vale

CASTING – Filipe Vargas

GÉNERO – Ficção

RATING ESPERADO – +12

FORMATO / DURACÇÃO – HD / cor / 90'

ORÇAMENTO – €60.000

FONTES DE FINANCIAMENTO – C M Tondela, ACERT, Univ. Lusófona

ESTADO DO PROJECTO– Desenvolvimento

PRODUÇÃO – 8 semanas

PÓS PRODUÇÃO– 12 semanas

2.8 - equipa criativa

LUÍS BRÁS – Argumentista, Realizador

Licenciado pela ESTC (Escola Superior de Teatro e Cinema), está a finalizar o Mestrado em Estudos Cinematográficos pela Universidade Lusófona. Tem para além destes graus uma pós-graduação em cinema documental pela ESCAC (Barcelona) e o curso de Escrita para Cinema do Programa Criatividade e Criacção Artística da Gulbenkian.

Escreveu e realizou quatro documentários e três curtas.

LEANDRO FERRÃO – Director de Fotografia

Foi o mais jovem Director de Fotografia a ser aceite na AIP. Está actualmente a trabalhar em inúmeros projectos. O seu trabalho tem sido principalmente em Video e Cinema. Foi o Director de fotografia em duas curtas-metragens do realizador.

ELVIS VEIGUINHA – Director de Som

Faz tudo no som. É produtor, fez a sonoplastia de filmes, programas e séries de televisão e faz também pós-produção e composição.

FRANCISCO MOREIRA – Assistente realização

O seu trabalho divide-se entre a realização e a edição. Foi editor da longa-metragem de João Nicolau, "A Espada e a Rosa".

JEANNETTE-DENISE CHRISTIAN – Direcção Arte

Trabalha em cenografia e direcção de arte há mais de dez anos. Fez direcção artistica em duas curtas, incluindo uma do realizador. Fez três animações e trabalhou como cenógrafa em mais de dez peças teatrais.

2.9 – décor

É um terreno grande, com cerca de dez hectares, localizado a 1 quilómetro de Tondela. Tem cinco mil árvores plantadas, fazendo de grande parte do terreno um pequeno bosque. Na zona de construção tem duas casas, um celeiro,uma garagem, reservatório de água e uns telheiros.



Feligueira, 2011



Feligueira, 2011

A casa é antiga, uma casa de dois pisos, não restaurada, com o piso térreo em terra e o primeiro piso em madeira, em mau estado. Enquanto o piso térreo tem dois amplos espaços, o primeiro piso está dividido em cinco divisões.



Feligueira, 2011



Feligueira, 2011

2.10 – actor



Filipe Vargas

Este é um filme que terá um protagonista forte.

Um homem só, num espaço com uma escala maior que ele.

MANUEL terá de ser o filme. O actor terá de incorporar e actuar com todo o sentimento e metamorfose do personagem, fazendo com que ele e a casa sejam unos em grande parte do filme. MANUEL é a conjunção do físico do actor mais a solidão de cada divisão da casa.

Filipe Vargas

Tem um olhar intenso, que rapidamente começa a vaguear e a procurar uma introspecção. Tem o ar de ter vivido já experiências idênticas ao personagem, que o movimento de MANUEL no filme não lhe é estranho. O seu corpo é o que escrevi. A barba, que se vai formando, a que imaginei. Ele tem uma capacidade rara e preciosa. Vê-se que viveu. Quando olho para o Filipe vejo MANUEL.

Carreira

Depois de ter trabalhado como criativo em agências de publicidade, decidiu dar um novo rumo à sua vida profissional e seguir o seu sonho de ser actor. Em 2006, conclui o Curso de Interpretação do Estudio Internacional del Actor Juan Carlos Corazza em Madrid e regressa a Portugal onde inicia a sua carreira no teatro com a peça Auto da Barca do Inferno de Gil Vicente encenada por António Pires. Desde então, já participou em inúmeras séries televisivas, entre elas O Dia do Regicídio e Conta-me Como Foi (na qual veste o papel de Dino) e o telefilme Casos da Vida – A Cor dos Dias. No cinema, trabalhou com grandes realizadores, tais como João Botelho, Corte do Norte e Corrupção, António-Pedro Vasconcelos, Call-Girl, e ainda Bruno de Almeida, The Lovebirds, filme no qual contracena com o célebre actor americano John Ventimiglia. A sua carreira fulgurante comprova o talento deste jovem e promissor actor.



em *'Mistérios de Lisboa'*,
longa-metragem, 2009

2.11 - progresso até à data

Um *dossier* de produção para o argumento foi criado na University of Texas em Austin, em Julho de 2010, no Zon Intensive Script Lab, numa cadeira de produção orientada por Richard Lewis.

Em Dezembro de 2010 juntei-me com a Terratreme para o desenvolvimento desse *dossier*, que apresentei a várias organizações e agora apresento à Fundação Calouste Gulbenkian.

Tenho estado ligado à atividade audiovisual desde o curso na Escola superior de Cinema (1997-2001). Neste momento estou a fazer a Tese de Mestrado em Estudos Cinematográficos na Universidade Lusófona.

Para a realização do filme está a ser montada uma equipa, sendo que equipa de edição, diretor de fotografia, diretor de som e diretor de arte estão já encontrados.

O local está escolhido e será disponibilizado para uso na produção sem nenhuma despesa.

A equipa de produção tem já financiamento e apoio de algumas infraestruturas locais, tais como a Camara Municipal de Tondela e a Acert e procurou outros parceiros e empresas locais para financiar a produção. Nesse âmbito entraram nos apoios ao filme a Comissão Vitivinícola do Dão e a Jerónimo Martins, através do Pingo Doce de Tondela.

As entidades já confirmadas como participantes neste projeto aliam a regionalidade do mesmo e a versatilidade da sua produção:

Tanto a ACERT como a Câmara Municipal de Tondela são garante que o projeto terá a envolvência de entidades e pessoas de Tondela e da região de Lafões-Dão.

A Universidade Lusófona garante a boa execução técnica do projeto, visto pôr à disposição todo o seu equipamento de produção e pós-produção.

A Terratreme, tendo vasta experiência como produtora do meio cinematográfico, é o suporte da produção do filme e da sua distribuição.

A Fundação Calouste Gulbenkian, dará um apoio à pós-produção.

Quanto ao conteúdo do apoio das entidades referidas, ele irá ter um cariz de apoio em serviços. Esses serviços serão:

ACERT - empréstimo de material de iluminação. Pessoal técnico na área de iluminação e som. Carrinha de produção. Apoio institucional na produção.

CMT - Estadia e refeições para a equipa durante o periodo de filmagens. Apoio à produção no que confere à ligação com potenciais investidores regionais.

Lusófona - Empréstimo de câmara RED e material técnico de imagem e som. Empréstimo de maquinaria. Cedência de estagiários, alunos do curso de cinema e Mestrado de Estudos cinematográficos. Apoio na pós-produção.

Terratreme - apoio na produção, pós-produção e distribuição.

Fundação Calouste Gulbenkian - apoio à pós-produção, impressão de material promocional.

Jerónimo Martins (Pingo Doce) - apoio em géneros, comida pré-confecionada

Comissão Vitivinícola do Dão - apoio em géneros, vinhos

Conserveira de Lisboa - apoio em géneros, conservas

2.12 - plano de produção

2011

FEVEREIRO | MARÇO

- Script Rewrite

MARÇO

- Begin preproduction
- Local (of production) research for partners
- Local (of production) entrepreneurs alert and deals

ABRIL - MAIO

- Casting, Crew Assembly, Pre-Production Scheduling
- Allocate equipment, props, costumes

JUNHO

- Rehearsals, Begin production

SEPTEMBRO

- Production

NOVEMBRO ou DEZEMBRO

- End production, Picture Editing, 1st cut

2012

JANEIRO

- Picture Editing, 2nd cut
- Picture lock, Sound Editing, Sound Mix

FEVEREIRO ou MARÇO

- Film assembled

ABRIL

- Film Festivals
- Promotion

2.13 - pesquisa de mercado e indicadores de tendência

Um amigo convidou-me para assistir a uma projeção de um filme russo no Soho. Perguntei-lhe como era o filme e ele respondeu: "Bem, na verdade não acontece nada, e há um momento em que alguém morre. Vem ver. Vais gostar muito". O meu amigo era o distribuidor do filme nos EUA, então senti-me obrigado a ir. Assistir a um filme russo é do tipo de coisas que se fazem pelos amigos.

Cheguei tarde e sentei-me na primeira fila no fim dos créditos. Dez minutos depois, comecei a chorar calmamente e continuei a chorar durante os 73 minutos que dura o filme. Já chorei em filmes antes, mas não consigo lembrar-me de chorar tanto, sem pausas, durante todo um filme. Quando terminou e as luzes acenderam, uma mulher com os olhos raiados de vermelho, sentada atrás de mim, acenou um kleenex na minha direção e perguntou-me se iria escrever alguma coisa sobre o filme para um dos jornais. (…)



Mother and son, Aleksandr Sokurov

– Nick Cave[51]

Nick Cave escreveu isto sobre um filme que é, essencialmente, um casal, mãe e filho, que habita uma casa. O filho a ver a mãe morrer.

Há também *O Sonho da Luz* de Victor Erice, filme em que um pintor tenta pintar um marmeleiro, *O Gosto da Cereja* de Abbas Kiarostami, um homem a tentar encontrar um agente funerário para enterrá-lo depois de ele cometer suicídio. Há *Paris, Texas*; *Cache*; *Swimming Pool*; *Elephant* e *Last Days*; *The Wrestler* e muito mais.

Todos estes filmes são viagens internas guiadas por um personagem, e todos falam de e para nós de uma maneira especial.

Tal como fará ***Quadro Branco***.

[51] CAVE, Nick - ***A review of the film Mother and Son*** (by Aleksandr Sokurov), *In* UK newspaper Independent. Sunday, March 29, 1998.
Disponível em http://users.bart.nl/users/maes/cave/disc/sunday.html

Se olharmos para o apelo de um filme de Victor Erice, Abbas Kiarostami, Gus Van Sant, François Ozon, Wim Wenders, Michael Haneke, Aleksandre Sokurov ou mesmo Darren Aranofsky, o que vemos?

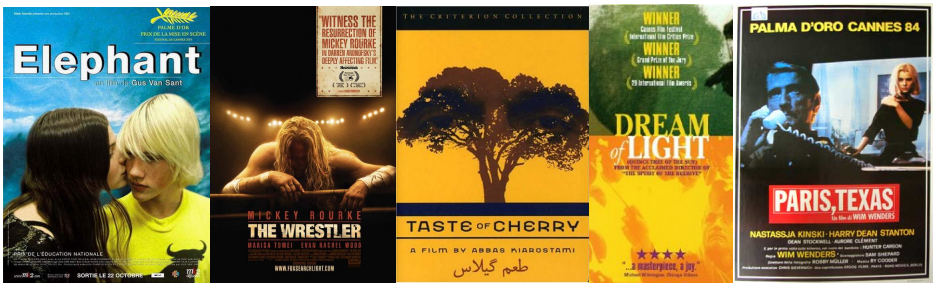
Todos eles têm prémios conquistados, e todos ganharam protagonismo com isso. Eles são conhecidos, principalmente por causa dos prémios em Cannes[52], mas também de Veneza[53] e Berlim[54], ou por estarem nos Oscar[55].

Então, um da importância de ser associado a este trabalho é o prestígio.

Este será um filme que vai funcionar muito bem nos festivais e qualquer investidor no projeto terá a sua quota de reconhecimento.

Uma das coisas que um prémio como Cannes (ou qualquer grande prêmio) pode fazer pelo filme é ajudar a iniciar uma campanha em qualquer mercado. A maioria dos filmes que tiveram um prémio em Cannes tiveram uma distribuição da plataforma, e todos foram um sucesso comercial, tanto nos Estados Unidos como em todo o mundo.

Para ilustrar este facto, vejamos alguns números sobre realizadores mencionados e alguns dos filmes que podemos comparar a **Quadro Branco**.



Posters de, **'Elephant', 'The wrestler', ''Taste of cherry', 'Dream of light, 'Paris, Texas'**

Um sonho de luz (1991) ganhou o prémio do júri em Cannes[56] e é parte da *Criterion Collection*. Tal como são dois outros filmes que mencionamos e que ganharam também

[52] Casos de Gus Van Sant, Victor Erice, Abbas Kiarostami, Wim Wenders - Disponível em http://en.wikipedia.org/wiki/Palme_d%27Or

[53] Casos de Darren Aranofsky, Francois Ozon - Disponível em http://www.labiennale.org/en/cinema/history/

[54] Disponível em http://en.wikipedia.org/wiki/Golden_Bear

[55] Como visto nas páginas referidas, todos estes realizadores ganharam grandes festivais. Haneke, Van Sant, Wim Wenders e Aranofsky tiveram os seus filmes nos Oscar. - Disponível em http://www.imdb.com/name/……./awards - http://oscar.go.com/nominations/nominees

[56] EGEA, Juan F. - ***Poetry and Film: El sol del membrillo and Los amantes del círculo polar*** : Hispanic Review, Volume 75, no. 2 (Primavera 2007), p. 159-180

prémios em Cannes. *Paris, Texas* (1984), de Wim Wenders, e *O sabor da cereja* (1997), de Abbas Kiarostami[57].

Ou seja, estes filmes ganham mais dinheiro todos os dias. E mesmo que o tempo passe, há as gerações vindouras que vão querer vê-los.

Mesmo sem todos os números referentes aos outros, se pegarmos no caso de *Paris, Texas,* podemos concluir que um prémio em festivais tem de ser um objetivo quando fazemos um projeto destes.

Paris, Texas foi feito com $1.682.000 (estimado), e faturou $2,181,987 nos Estados Unidos. No resto do mundo, contudo, gerou mais de dez milhões de dólares ($4,504,993 só na Alemanha)[58].

Elephant, com um orçamento de $3.000.000[59], arrecadou mais de $10.000.000 em todo o mundo[60]. *Cache*, de Michael Haneke, com um orçamento de oito milhões de dólares [61], fez mais de dezasseis milhões em todo o mundo [62], e estes números continuarão a subir.

Outro filme que podemos ter como referência é *Swimming Pool* (2003), de François Ozon. A sua estória é a de uma mulher que se isola numa casa com uma piscina para escrever um livro. Ali, ela encontra um mundo estranho. O filme conta com o desempenho de Charlotte Rampling e Ludivine Sagnier.



Poster de 'Swimming pool'

O filme foi bem recebido e ganhou 85 por cento de 'frescura' no site 'Rotten Tomatoes', com maior parte dos critico a elogiarem as atrizes. O filme lucrou $10,130,108 nos Estados Unidos e $12,311,215 no resto do mundo, para um total de $22,441,323. Teve um orçamento de perto de $7.8 milhões, o que quer dizer que para além de um bom filme, foi um sucesso comercial.[63]

[57] Disponível em http://www.criterion.com/library/dvd
[58] Disponível em http://www.imdb.com/title/tt0087884/business
[59] Disponível em http://en.wikipedia.org/wiki/Elephant_%28film%29
[60] Disponível em http://boxofficemojo.com/movies/?id=elephant.htm
[61] Disponível em http://en.wikipedia.org/wiki/Cach%C3%A9_%28film%29
[62] Disponível em http://boxofficemojo.com/movies/?id=cache.htm
[63] Disponível em http://en.wikipedia.org/wiki/Swimming_Pool_%28film%29

2.14 - resumo financeiro

Quadro Branco vai ser um filme que irá tentar ter distribuição nos cinemas.

O capital total do filme é para ser obtido através de uma concessão de três partes diferentes e alguns fundos privadas e coproduções.

CM Tondela	**€15,000.00**	25.42%
ACERT	**€10,000.00**	16.95%
Gulbenkian	**$10,00.00**	16.95%
Universidade Lusofona	**€ 14,000.00**	23.73%
TerraTreme, RTP, Outros	**€ 10,000.00**	16.95%
TOTAL	**€ 59,000.00**	100.00%

Os custos de distribuição serão suportados mais tarde pelo distribuidor.

Em Portugal existem compensações fiscais para investir num filme, assim dendo, uma pequena percentagem do capital investido no filme deve ser financiada por privados e/ou empresas de produção cinematográfica.

2.15 - canais de distribuição

FESTIVAIS e MERCADOS

A primeira janela de exploração, pelo efeito que queremos criar, é a promoção dos filmes em Mercados e Festivais.

DISTRIBUIÇÃO

É o objetivo principal de **Quadro Branco** ter distribuição nos cinemas fora de Portugal. O mercado Português será responsável, no máximo, por uma pequena percentagem de ganhos. A distribuição em alguns outros países, como França, Espanha, Grã-Bretanha e os Estados Unidos são nosso objetivo.

Dvd

É uma meta da produção de **Quadro Branco** o filme ser incluído num catálogo português como noutros catálogos de Dvd em todo o mundo.

TELEVISÃO POR CABO

Ar.te é uma das maiores distribuidoras europeias para filmes como o nosso.

TELEVISÃO

A RTP faz parte da maior rede de canais de televisão europeus, a Eurovisão. A produção irá dar prioridade à RTP e, depois, à distribuição nos canais da Eurovisão. Se tal não surtir efeito, iremos tentar vender o filme numa base de mercado a mercado.

INTERNET

Distribuição na Internet é uma possibilidade em aberto para **Quadro Branco**, apesar de uma das últimas janelas a serem negociadas.

COMPANHIAS AEREAS

As companhias aéreas europeias compram filmes que passam durante os vôos de longa duração. Em todos os vôos estão sempre representados alguns filmes de prestígio ou filmes de arte. **Quadro Branco** é um bom candidato a entrar neste negócio.

2.16 - projeção de receitas

As projeções de receitas a seguir desenvolvidas são baseadas no desempenho dos filmes apresentados na secção "Pesquisa de Mercado e Indicadores de Tendencia". De acordo com essas projeções, um filme tem um comportamneto 'normal' quando é capaz de gerar receita suficiente para pagar o investimento. Como o nosso receita para o orçamento é principalmente a partir de bolsas e trocas, 'normal' já é bom.

Uma projeção de 'bom' é figurado em comparação com os filmes que fizeram um lucro de cerca de 200% (duas vezes) o seu orçamento de produção. A projeção 'melhor' é de aproximadamente uma margem de lucro de 500%.

'Excelente' é uma projeção em que o filme lucraria mais de dez vezes o orçamento da sua produção.

FONTES DE RECEITA	**normal**	**bom**	**melhor**	**excelente**
Distribuição PT[64]	20.000	50.000	100.000	500.000
Distribuição Mundo[65]	90.000	250.000	1,000.000	5,000.000
Dvd	50.000	100.000	250.000	1,000.000
TV Portuguesa	90.000	90.000	90.000	90.000
TV mundo	200.000	400.000	1,000.000	5,000.000
Outras receitas	50.000	100.000	250.000	500.000
TOTAL % do orçamento	500.000 (84%)	990.000 (169%)	2,690.000 (454%)	12,090.000 (2004%)

[64] Receita da distribuição de filmes em Portugal disponível em http://www.ica-ip.pt/pagina.aspx?pagina=470
[65] baseado no ponto 2.13 - **pesquisa de mercado e indicadores de tendência**

Capítulo 3

Argumento

3.1 – 1ª PARTE

EXT/DIA ASPECTOS DA QUINTA

Uma árvore a morrer à frente de um casarão antigo.

Uma estrada velha no meio das árvores.

Telhas partidas da casa.

O céu carregado por trás do entrecortado das folhas de uma árvore. Uma folha que cai.

Um cadeado velho a fechar a cerca.

Uma telha no chão, partida.

Tinta velha de uma parede, a descascar. Bichos que fazem a sua vida.

EXT/DIA NA QUINTA, ESTRADA QUE DÁ À CASA

Um casarão antigo vislumbra-se por detrás de um arvoredo. Uma estrada batida serpenteia pelas árvores até à casa. Nuvens carregadas pontuam o céu, mas está um sol ameno de Outono. Uma estrada alcatroada passa ao lado do portão, a cerca de cem metros da casa.

Junto ao portão pára uma carrinha.

Um homem de trinta e seis anos, MANUEL, sai da carrinha e ela parte. Manuel caminha até ao portão.

Traz um chapéu que lhe esconde a cara não barbeada. Veste-se com calças de ganga e um casaco. Leva em cada uma das mãos uma mala velha de cartão, aparentemente pesadas.

Pára junto ao portão e tenta abri-lo, mas vê que está fechado a cadeado. Com esforço passa as duas malas por cima do portão e salta-o.

MANUEL caminha lentamente. As malas pesam-lhe. A estrada leva-o até ao casarão. Demora a lá chegar, mas não hesita e caminha até ao pátio de entrada. Uma portada e uma porta estão fechadas.

MANUEL pousa as malas e vai até a porta. Ao lado de um degrau está um vaso com uma planta morta. Estica-se para chegar atrás do vaso. Tateia à procura de algo que acha. Tem dificuldade em retirar o objeto, uma chave velha. Tenta abrir a porta, mas não consegue. Tenta dar-lhe um empurrão, mas a porta não cede. Retira a chave do canhão e vai até à portada. Manuel abre-a com essa chave. Pega nas malas e entra.

INT/DIA RÉS-DO-CHÃO

MANUEL Entra na penumbra do rés-do-chão da casa. Um cheiro e humidade intensos envolvem-no.

Fica parado. Tudo é velho, tudo está podre. O ar é intragável, MANUEL inspira algumas vezes com dificuldade até se habituar. Os seus olhos habituam-se à escuridão, que não é muita. Por todo o lado há coisas. Um alambique velho, a carroceria de um carro velho e podre, dezenas de ferramentas enferrujadas por todo o lado.

Do lado contrário ao que entrou há outra portada. Poisa as duas malas e vai até lá. Tenta abrir as portas mas não consegue. Numa reentrância estão bastantes chaves. Pega nelas, volta a pegar nas malas e sai.

EXT/DIA PÁTIO

Procura nas chaves que trouxe uma que entre na fechadura. Encontra. Manuel entra e sobe as escadas.

CENA INT/DIA SALA

MANUEL entra na sala, que tem 3 televisões empilhadas e duas cadeiras velhas, o chão está sujo e velho. Uma grande portada dá luz à sala.

Ele olha pela portada, que dá para um grande jardim mal arranjado, meio matagal. Árvores pontuam o jardim, aqui e ali. Volta-se para dentro e olha a sala. Inspira, mas não

acaba o movimento. Vira-se e abre as portadas da janela. Dá um passo para a frente e inspira uma golfada de ar.

MANUEL volta-se e anda até à sua mala, que agarra e coloca em cima de uma cadeira. Prepara-se para a abrir mas mais uma vez hesita. Olha à sua volta. Sai da sala e vai até uma porta fechada. Abre-a, volta à sala, pega na mala e sai.

CENA INT/DIA QUARTO

O quarto está escuro, MANUEL pousa a mala no chão e avança até às portadas da janela. Abre-as. A luz deixa ver um quarto antigo, cama, cómoda e cadeiras desmontadas a um canto, num monte. Um colchão dobrado e atado por uma guita em cima das tábuas. A cómoda tem, para além das gavetas, uma porta pequena para um pequeno armário.

MANUEL afasta os reposteiros da frente da janela... o pó solta-se e trespassa a luz. Poisa a Mala ao pé de um canto do quarto. Pega no colchão e desenrola-o.

MANUEL abre a mala. Lá de dentro tira duas camisas, que deixa sobre o colchão. Abre a porta da cómoda e pendura as camisas. Dentro da cómoda estão algumas peças de roupa. Guarda dois pares de calças, umas t-shirts e duas camisolas e algumas cuecas e meias nas gavetas. Depois retira o conteúdo da mala e dispõe-no em cima da cama. Três pacotes grandes de grãos, arroz, roupa, sementes, enlatados, 4 rolos de papel higiénico, uma pequena bilha, uns cadernos, etc.

Põe tudo o que é comida dentro de um saco. Pega no saco e na bilha.

INT/DIA COZINHA

O quarto é contíguo à cozinha. A cozinha é uma divisão minúscula, escura e velha. Tem um buraco no teto.

Manuel deixa o saco em cima da mesa. Inspeciona o buraco do teto. Demora-se a ver o que há nos armários. Alguns enlatados e pacotes de massas muito antigos. Faz contas de cabeça. Num pequeno armário encontra um candeeiro a petróleo, pega nele. Coloca a pequena bilha em baixo da chaminé.

INT/DIA SALA

Volta a entrar na sala e pára diante do quadro elétrico da casa. Liga todos os botões. Nada acontece. Liga a luz da sala, mas a luz continua desligada. Volta a ver o quadro, onde tudo parece estar bem.

INT/DIA DISPENSA

Sai da sala e entra pela porta que resta abrir. Entra num espaço amplo e sujo, sem grande mobília, apenas grades de madeira que serviram para guardar batatas. Umas escadas dão para um andar de baixo. MANUEL passa pelas escadas e vai até à portada na extremidade da divisão. Olha para fora, para um poste que está a cerca de dez metros da casa. Olha os fios com atenção.

Volta para dentro. Desce as escadas

INT/DIA CAVE

MANUEL entra na cave. É uma divisão diferente das outras, mais cuidada e ainda com várias coisas. O chão está cheio de lixo e pó. Uma mesa de snooker ao centro, dois (ou um) baús cobertos de pó, algumas peças de trabalho da quinta no chão.

MANUEL retira a coberta de cima da mesa... uma nuvem de pó trespassa a luz que entra pela janela. Na mesa de snooker, desliza umas bolas contra outras.

A luz entra pelas janelas velhas das portadas. Ele olha os raios a cortar o escuro bafiento da cave.

Abre uma portada...

A luz entra pela divisão, deixando ver o espaço grande e pouco mobilado.

MANUEL sai da cave para o jardim.

EXT/DIA LÁ FORA

MANUEL sai da cave. Olha à sua volta e inspira. Caminha por entre pedras, árvores e plantas, onde se nota não haver manutenção há muito tempo.
Vai até ao poste. Olha os fios e vê que um dos fios está por terra. Não parece muito preocupado, continua pelo terreno, a ver o que existe. Olha para dentro de um poço, deixa cair uma pedra para ver a sua profundidade. Ao lado há um pequeno jardim, mas Manuel caminha na direção oposta.

Vê algumas árvores... colhe um fruto de uma. Come. Caminha até uma fonte. Bebe água. Volta ao pé da casa e vai até um canto do jardim, onde a terra está revirada. Aí, MANUEL agacha-se. Alguns vegetais estão no meio da terra, mortos. MANUEL revolve a terra com as mãos, inspira o cheiro putrefacto da mistura de terra e morte. As suas mãos acariciam a terra e, lentamente, vão-se afundando nela. Manuel deixa-se cair e fica deitado, imóvel sobre a terra.

EXT/DIA LÁ FORA

Manuel, com um balde, recolhe água do poço... bebe alguma da água e lava-se de alguma terra que tem no corpo.

INT/ENTARDECER COZINHA

MANUEL coze grão e tem a seu lado uma lata aberta de atum. MANUEL pega numa caixa com especiarias. Pega em alho em pó. Deixa o pequeno frasco em cima da bancada. Sai da cozinha.

INT/ENTARDECER COZINHA

Volta com um molho de ervas que viu no jardim, parecidas com salsa ou coentros. Lava-as e corta as ervas muito para um pequeno prato. Põe toda a comida num tabuleiro.

INT/ENTARDECER SALA

MANUEL entra na sala. Tem como mobília as duas cadeiras. Poisa o prato numa cadeira. Senta-se no chão.

MANUEL começa a comer e beber com voracidade, mas rapidamente deixa de ser sôfrego e começa a olhar à sua volta. Nada se ouve, excetuando um ou outro barulho de um pássaro.

Num minuto MANUEL deixa de comer e, sem se levantar, troca de lugar para o lado da janela. Abre uma portada e senta-se. Recomeça a comer, só para se levantar logo a seguir.

INT/NOITE QUARTO

Manuel anda de um lado para o outro com o prato na mão. A casa começa a ficar escura. Ele pousa o prato em cima da cómoda. Ao lado está o candeeiro a petróleo. MANUEL acende-o.

O prato está a meio, Manuel cobre-o com papel aderente.

MANUEL acaba de limpar a cómoda com um pedaço de papel. Serve-se do final do vinho. Pega no copo.

INT/NOITE CAVE

Iluminado pela parca luz do candeeiro a petróleo, MANUEL joga snooker sozinho. Só o som da sua respiração e do bater das bolas ecoa na noite. Depois de cada tacada bebe um gole de vinho.

INT/NOITE QUARTO

Um olho mantém-se aberto, a "ouvir" os múltiplos sons que vêm do campo.

A escuridão é grande, mas Manuel tem dificuldade em adormecer.

EXT/DIA EM FRENTE A CASA

MANUEL volta ao rés-do-chão,

Tenta abrir a porta, mas está um pouco perra. Dá-lhe um encontrão. Com um pontapé consegue ter espaço para entrar. MANUEL entra na penumbra. Vai até onde viu as ferramentas. MANUEL inspeciona o local e apanha uma pá, uma aranha desliza pelo cabo para a sua mão. MANUEL assusta-se e deixa cair a pá. Olha para o braço e vê a pequena aranha. Sorri. Apanha a pá e uma enxada. Agarra também num pedaço de rede enrolada, pousada a um canto.

EXT/DIA JARDIM

MANUEL volta ao jardim com a pá e a enxada numa mão e o pedaço de rede na outra. No bolso de trás das calças de ganga tem uns sacos de sementes. Com a enxada trabalha o terreno. Trabalha um bocado até ficar a suar. Despe a camisa. Não é magro nem gordo, um pouco flácido. Estende a rede metálica por toda a superfície. Por cima da rede coloca um grande pedaço de terra, com cuidado, e por fim planta as sementes.

EXT/DIA AO LADO DE CASA

MANUEL ainda está suado, de tronco nu. Ao lado de uma porta da casa à uma velha banheira cheia de uma água verde... Tenta levantar a banheira para lhe tirar a água, mas não consegue.

MANUEL

Foda-se!

Anda até ao poço. Retira um balde cheio de água. Lava-se ali.

INT/DIA CAVE

MANUEL contínua de tronco nu. Anda até à extremidade da cave onde há um pequeno estrado. MANUEL agacha-se por baixo do estrado. Ali está uma pequena adega repleta de vinhos. Mais de cem. MANUEL vê o rótulo de três, mas acaba por tirar um ao calhas, sem rótulo.

INT/DIA SALA

MANUEL está com um casaco por cima do tronco nu, sentado numa cadeira em frente à mesa. Está de frente para a portada aberta, vê uma cameleira cheia de flores à sua frente. Um pouco atrás, uma árvore meio despida e o jardim revolto. Olha a paisagem. Na mesa, à sua frente, está um copo.

MANUEL abre a garrafa. Enche o copo. Abre um livro em branco. Fica de caneta em punho um tempo. Olha a paisagem. Dá uns goles de vinho. Desiste.

EXT/DIA JARDIM

MANUEL arranca vegetais mortos, faz um composto com estes e a terra. Replanta uns pés que estão em condições e apanha umas couves que ainda têm folha. Apanha também umas laranjas e uns pêssegos minúsculos. Come imediatamente um.

INT/DIA CASA

MANUEL, com um balde de água e um pano molhado, limpa o quarto, a sala, o corredor, a cozinha.

INT/DIA CAVE

MANUEL desce à cave. Leva um copo de vinho na mão.

Num baú Manuel encontra um brinquedo, um carro em miniatura. Uns pesos (halteres) antigos, uma caixa de madeira, algumas bobines de filmes antigos, de oito milímetros e uma caixa com discos da grafonola. MANUEL pousa o copo e pega na caixa, estuda-a. é o corpo de uma grafonola. MANUEL vasculha todos os móveis até que acha umas peças numa gaveta. Manuel experimenta a grafonola ali. Não a consegue por a girar.

INT/DIA DISPENSA

MANUEL põe a corneta na grafonola. Procura na caixa de madeira pela chave da corda da grafonola. Acha-a. Põe o disco a girar.

Deixa a grafonola e o som invade a casa enquanto sai da dispensa.

INT/DIA CAVE

MANUEL volta ao baú. Pega com uma mão no copo e bebe o vinho. Põe a caixa dos discos por baixo do braço. Com a mão livre pega nos pesos. A música vai-se extinguindo enquanto MANUEL sai e sobe as escadas.

INT/DIA SALA

MANUEL põe a Grafonola em cima da mesa, com cerimónia. Serve-se outra vez de vinho. Senta-se e afasta o livro da sua frente. Começa a ver os discos que estão na caixa. À vez, vai tocando um pouco de um e trocando por outro. Apenas experimenta alguns discos de entre vários estilos:

Blues, Valsa, Tango, Popular, etc.

MANUEL deixa a tocar um Blues, "Police Dog", e pega nos pesos. Ao som da música começa a correr no mesmo sítio e a exercitar-se.

Passados uns minutos está a suar. A rotação da grafonola vai-se tornando mais lenta novamente. MANUEL pára, troca o disco e dá mais corda à grafonola. Leva os pesos e sai.

EXT/ENTARDECER CASA DE BANHO

O som de um tango ecoa nas árvores. MANUEL transpira, de tronco nu. As mãos pretas da ferrugem dos pesos.

Lava-se. A água está fria e faz alguns sons de desconforto enquanto lava o tronco com água e sabonete.

MANUEL tem um copo de água que enche, bebe e volta a encher. No lavatório improvisado, um copo de vinho está pousado ao lado do sabonete.

EXT/NOITE NA QUINTA, AO PÉ DE CASA.

MANUEL está ao lado do poste de eletricidade que liga a casa. Tem um alicate de corte e uma chave de fendas numa mão, na outra o candeeiro.

MANUEL apaga o candeeiro. A lua ilumina-o. Ele olha para cima, para o poste. Mede-o mentalmente. Começa a subir, com esforço.

INT/NOITE ESCADAS

MANUEL está nas escadas, ao lado da porta aberta para a rua. Está sem o candeeiro, a luz da noite que entra pela porta ilumina-o de perfil. Está um pouco sujo, as calças meio gastas na zona dos joelhos. Manuel sobe as escadas.

INT/NOITE SALA

À frente de MANUEL está o quadro elétrico. Manuel verifica se todos os botões estão ligados. Puxa uma pequena alavanca. Nada acontece. Manuel fica desanimado.

MANUEL

Claro!

MANUEL dá um passo para o lado e fica em frente a uma das portas do corredor. A sua mão pousa gentilmente sobre a maçaneta. O som de um tiro ecoa, seco. Ao som do tiro, MANUEL olha para trás, para a outra porta, num movimento rápido. Fica um instante a olhá-la, sem se mexer. Por fim abre a porta à sua frente e entra no quarto.

INT/NOITE CAVE

Dentro da cave não se vê nada. MANUEL caminha lentamente até embater em algo. Abre a janela, mas a luz apenas entra pobremente. Distingue-se o limiar dos móveis, todos destapados. Uma gaveta aberta, alguns objetos em cima de uma cómoda, que está mais visível e perto da janela.

MANUEL contempla o espaço. Abre o outro baú. Apalpa algumas das peças, mas não percebe o que são. Tenta retirar o baú do sítio, mas não consegue. Desiste. Alguns objetos que apalpa são grandes, não está interessado neles. Tenta procurar os objetos mais pequenos, mas é difícil. Retira do baú um saco e sai do quarto.

INT/NOITE SALA

MANUEL despeja o conteúdo do saco em cima da mesa, atirando a garrafa de água que estava ali ao chão. Pega no candeeiro, acende-o e aponta-o ao conteúdo. Mais de uma dezena de pequenas bobines. Olha-as pensativo.

Abre uma gaveta da cómoda e tira uma lanterna, que dá uma luz ténue. Pega numa bobine ao calhas. Abre a caixa e olha o filme, a contra-luz da lanterna. O efeito que produz na parede é o de um slide.

MANUEL serve o fim da garrafa de vinho no copo meio vazio. Bebe, pega novamente na lanterna e vê em contra-luz alguns frames dos outros filmes. Depois pousa os filmes e anda até ao corredor, de candeeiro na mão, que desliga.

INT/NOITE CAVE

MANUEL entra na cave com o candeeiro apagado. Tateia até ao baú e acende o candeeiro de modo a incidir a luz só no conteúdo do baú. Alguns volumes grandes tapados com várias camadas de panos. A luz do candeeiro está cada fez mais fraca. MANUEL tira alguns panos de cima de um dos volumes e quando vai destapar o objeto a luz apaga.

MANUEL

MERDA!

MANUEL pega no objeto e leva-o para a sala.

INT/NOITE SALA

MANUEL abre a portada e poisa o objeto ali ao pé, à luz noturna. Puxa para si o candeeiro. O objeto é um projetor. Pega num dos filmes e tenta colocá-lo no projetor, mas não consegue. Depois de algumas tentativas desiste. Acaba o copo de vinho e abre uma portinha da cómoda. Por trás da porta estão inúmeras garrafas de bebidas várias.

MANUEL tira um whisky e serve um pouco no copo do vinho. Bebe um golo que lhe sabe mal. Bebe outro. Continua a saber-lhe mal. Pega na garrafa de água que está no chão e despeja o resto de água no whisky, pega no candeeiro e desce para a cave...

INT/DIA QUARTO DE MANUEL

A luz entra pela janela, de portadas abertas. MANUEL acorda e levanta-se de um pulo. Abre a janela. O som e cheiro do campo entram pela janela, bem como uma pequena aragem. MANUEL desfruta deste momento, mas de repente fecha a janela e sai do quarto.

INT/DIA SALA

MANUEL vai até à máquina que deixou junto à varanda na noite anterior. Estuda-a.

Pega num dos filmes que continuam em cima da mesa. Puxa a película e tenta enfia-la numa ranhura do projetor. Rapidamente desiste desta tentativa, mas intuitivamente vai percebendo o mecanismo da máquina. Consegue montar o filme.

MANUEL abre a base do projetor. De dentro da base sai um cordão para ligar à eletricidade.

MANUEL sai.

EXT/DIA POSTE DE ELECTRICIDADE

MANUEL está empoleirado no poste. Está calor. MANUEL sua. Tem na mão os fios da puxada que tentou fazer à noite. Desfaz a ligação e, com cuidado, faz uma outra ligação ao fio de eletricidade que vai dar à casa. A luz de entrada acende-se.

INT/DIA SALA

A sala está na penumbra. MANUEL liga o projetor. Uma luz branca cobre uma parede e um pedaço da porta. O filme começa a rodar. A escuridão torna-se quase total antes de na parede aparecer MANUEL com cerca de seis anos. A sua mãe corre atrás dele. MANUEL olha esta cena durante uns segundos e desliga o projetor.

INT/DIA QUARTO DA MÃE

MANUEL volta ao quarto de onde tirou o projetor. Entra e fica parado a olhar cada pormenor do quarto. A cama feita, o aroma que provém dos inúmeros perfumes concentrados na cómoda, o armário entreaberto, cheio de roupas femininas. Uma foto de MANUEL com uma mulher, uma foto dessa mulher com outra mulher.

MANUEL abre uma gaveta. Lenços e cachecóis, um espelho pequeno, um livro e uma caixinha. MANUEL pega na caixinha e abre-a. Alguns dentes de leite e uma bala (usada) estão lá dentro. MANUEL fecha a caixa repentinamente e guarda-a por baixo de um lenço, escondendo-a.

Vai até ao baú. Tenta novamente pegar nele, mas não consegue pegar de modo a transportá-lo. Senta-se ao lado do baú e começa a remexer o seu interior. Estão lá dentro algumas caixas, que MANUEL não abre. Apalpa por baixo das caixas e retira de dentro do baú apenas um objecto. Uma câmara de filmar. Procura com as mãos um pouco mais e encontra um pequeno saco de plástico que tem uns fios elétricos dentro, que guarda.

INT/DIA SALA

MANUEL entra na sala. Pega nas caixas das bobines e vê que filmes são. No meio de alguns filmes desconhecidos e animações da Disney, sobressaem alguns filmes de longa-metragem, divididos em três caixas cada.

MANUEL procura por todo o escritório e, por trás de uma prateleira de livros estão três pequenas caixas de dez bobines cada. As caixas estão seladas.

INT/ENTARDECER SALA

Ouve-se música vinda do salão, da grafonola.

MANUEL ordena as bobines. Algumas são de filmes, que ele põe numa caixa, outras bobines não têm qualquer etiqueta:

MANUEL põe uma dessas bobines no projetor. Um passeio num parque e na praia, aparece principalmente MANUEL em criança e o Pai, sempre um pouco distante. A Mãe filma e aparece apenas num plano a beijar MANUEL. Outra bobine. Um carro, um Mercedes antigo. MANUEL, sentado no lugar do condutor, finge que conduz. O Pai aparece e retira-o do carro, entrando nele e desaparecendo enquanto MANUEL acena adeus. A música pára. O filme acaba e a parede fica branca durante um segundo.

Depois o filme volta e mostra a Mãe, sozinha, enquadrada contra uma parede, fala para a câmara. MANUEL tenta ouvir o som, puxa e empurra alguns botões do projetor mas só se ouve a música vinda do salão.

INT/NOITE SALA

MANUEL entra na sala com um pequeno tripé na mão. Baixa o volume da música, até ao silêncio. MANUEL monta a câmara no tripé e coloca-o à sua frente. O tripé é pequeno, mas põe-no sobre uma cadeira. Retira um dos filmes virgens de uma das caixas seladas e coloca-o na câmara. Puxa um candeeiro para ao pé da sua cara. Ilumina-se. Carrega no gatilho da câmara e ouve-se o filme a andar.

MANUEL

O que farei com isto... ?

(aponta para a câmara, pensa um segundo)

Vou falar sobre o que se passa aqui...

Tudo em um minuto.

um dia num minuto... a vida num minuto.

MANUEL começa a despir-se até ficar completamente nu.

MANUEL

(Cont'd)

Posso começar? Estou nu perante vocês. Não faço ideia o que estou a fazer... com a minha vida... não faço ideia onde está a minha vida. Sou um corpo, nu, sem vida.

MANUEL desliga a câmara. Em seguida senta-se na poltrona e começa a vestir-se, enquanto olha o livro. Puxa-o para a sua frente e fecha-o. Só de calças, levanta-se, pega no resto da roupa e sai.

EXT/NOITE CASA DE BANHO

MANUEL olha a noite na quinta. A projeção da luz ténue das árvores. Quase às escuras, MANUEL faz a barba.

INT/NOITE QUARTO

MANUEL está sentado em cima da cama, a ler. A luz do quarto é dada unicamente pelo candeeiro da mesa-de-cabeceira. Entre a porta de entrada e a janela está a câmara, montada em cima do tripé. MANUEL olha um relógio. Levanta-se e acende a luz do candeeiro do teto. Volta à cama e guarda o livro. Despe-se energicamente até ficar nu. Vê através do visor da câmara o enquadramento. Liga a câmara e posiciona-se à frente dela.

MANUEL

Dia dois... se continuar este diário posso "manter-me".
Vim para aqui com uma finalidade. Como a realizar?
Estou completamente só, triste.
Às vezes entro numa espiral, e enquanto caio, acredito.
Mas depois nada faço...
Acho que vou deixar-me de tretas.
Será que posso ser sincero se já não o sou?
Este não é o segundo dia. Nem sei que dia é este.
Tenho de me lembrar sempre que não tenho obrigações...
sem ser as que me dou.

Enquanto diz a última frase MANUEL está já inclinado para desligar a câmara. Quando a desliga a imagem vai a preto.

INT/DIA QUARTO

A imagem volta enquanto MANUEL se posiciona em frente à câmara.

MANUEL

Ontem falava de propósitos, projetos...
Queria fazer algo. Algo importante,

INT/DIA SALA

MANUEL sai do quarto com uma tela branca e uma pequena caixa. Pousa-as em cima da mesa. Procura nas gavetas da cómoda, de onde retira fita-cola.

Monta a tela num pedaço da Madeira, alisa-a, estica-a e prende-a com fita-cola.

Abre a pequena caixa que tem algumas tintas e pinceis. Tira um e molha a mesa com um bocado de tinta preta.

Fica sentado de pincel em riste por um tempo, depois desiste, pousando o pincel ao lado do copo, que enche novamente e bebe.

Afasta-se da beira da portada e procura algo na gaveta da cómoda. Acha um lápis. Senta-se à mesa e olha o quadro em branco. Fica de lápis em punho um tempo. Olha a paisagem pela janela. Dá uns goles de vinho. Aproxima o lápis da tela, indeciso. Rabisca o ar. Desiste.

MANUEL está sentado em frente da mesa do cavalete. Tem na mão um lápis. A mão parada.

MANUEL

Tenho um quadro... uma tela na cabeça -
Qualquer pintor sorriria com a facilidade
de ter de o pintar. Só que eu não tenho a mão.
Disseram-me pintor... Não sei que fazer com isto!

INT/NOITE QUARTO

MANUEL está nu, enquadrado à frente da câmara.

MANUEL

Vim para aqui fazer algo. Pelo menos uma última vez.

Não faço nada... bom, agora faço isto.

MANUEL sorri enquanto desliga a câmara. Desliga a luz do quarto, que mergulha numa penumbra. MANUEL deita-se.

INT/NOITE CAVE

Música clássica ouve-se com o som baixo.

MANUEL está sentado ao lado da mesa. Bebe um copo de whisky com gelo. Olha desanimado para a cave. Apoia os braços na mesa. Mexe as pedras de gelo do copo com um dedo. A câmara está ao seu lado. Olha-a. Pega nela e olha pelo visor. A música começa a entoar mais alto. Liga a câmara e começa a gravar o espaço à sua volta. A mesa de snooker ganha uma nova luz. A música transforma-se lentamente em "Amsterdam" de Jacques Brel, cantada em inglês. O som vai aumentando, a luz muda. Um bar aparece ao lado de MANUEL, com o respetivo barman, o seu Pai. Um palco surge ao fundo da cave, onde sob uma luz espelhada The Legendary Tiger Man canta a música de Jacques Brel. Quatro mulheres jogam snooker. A Mãe e a mulher que partilha a fotografia do quarto dela falam enquanto uma joga. Outras duas mulheres, mais novas têm também um taco e esperam a sua vez, de pé, sem falar, do outro lado da mesa.

MANUEL filma exaustivamente uma delas, a mais baixa.

O som cada vez mais alto... Agora MANUEL não olha através da câmara, observa a rapariga. No bar, o Pai serve-se de uma cerveja e vem sentar-se à mesa de MANUEL. O Pai tenta falar com MANUEL.

As personagens falam, mas tudo o que ouvimos é a música.

Em câmara lenta uma porta abre-se. A música baixa. Uma mulher entra, um pouco corcunda e vestida de preto, a sua cabeça está totalmente coberta por um lenço preto. Entra e olha todos à sua volta, que não a olham. Só MANUEL a vê, Por baixo do lenço está uma cara desfigurada.

MANUEL olha-a em pânico. Deixa a câmara e levanta-se, começando a andar em direcção à mulher. A mulher sai e a música acaba, a porta fecha-se e a cave torna-se cave novamente. MANUEL olha a câmara, confuso.

A música que se ouve é novamente a música clássica do início da cena.

INT/NOITE QUARTO

MANUEL está na cama, um pouco sujo, com um prato e um livro ao seu lado... Mexe-se com lentidão. Coloca-se em frente à câmara. Vemos o plano através da câmara.

MANUEL

Já passou o tempo de estar parado.
Tenho de agir. Vejo demasiadas coisas:
a minha família... mulheres da minha vida.
Estava a ouvir uma música...
E vi um milhar de coisas da minha vida,
todas no mesmo sítio... ao mesmo tempo.
Não tenho (mais) nada para dizer. Não sei o que dizer neste minuto...
Às vezes um minuto passa como respirar.
Aqui quase que dá para sufocar.

INT/NOITE LÁ FORA

Ouve-se música.

Na tela que montou, posta à entrada da casa, Manuel vê o filme da MAE a falar para a câmara. Observa-a bem. Repara nos pormenores do cenário, ripas de madeira. MANUEL retira a bobine e entra em casa, passado uns segundos a música recomeça. Volta e põe outra bobine no projetor. MANUEL a brincar no baloiço.

INT/NOITE SALA

MANUEL está sentado numa poltrona em frente a uma pequena mesa. Uma garrafa de vinho quase vazia está ao lado de uma de whisky quase cheia. MANUEL bebe whisky num copo onde flutuam duas pedras de gelo. Está sentado ao lado do livro aberto, ainda em branco. Numa cadeira ao seu lado está a câmara.

Levanta-se de repente.

INT/NOITE CAVE

MANUEL procura num grande caixote de madeira por um objeto. Encontra-o. É um baloiço. Aparenta estar em boas condições. A música ouve-se vinda do andar de cima.

EXT/NOITE JARDIM

MANUEL monta o baloiço numa trave e senta-se nele, testando-o. Começa a balouçar-se. Baloiça-se olhando a noite, a lua e as estrelas. De repente salta e corre em direção a casa.

INT/DIA SALA

A disposição da sala está diferente. MANUEL está sentado numa poltrona de frente para a parede. Come uma espécie de sopa, um caldo de legumes, que tem um cheiro intenso e deita vapor. À sua frente roda um filme da Disney. O Mickey em desenhos um pouco primitivos.

MANUEL

(off)

1 minuto para dizer que é de noite.

Já passou mais um dia. Passei-o a comer.

MANUEL

(Cont'd)

Acho que estou magro, mas tenho medo de engordar...
ou de acabar a comida rapidamente.
A comida é o meu prazo de validade.
Isto para dizer que comi só uma parte
do que poderia ter comido.
Para além de comer, não fiz nada. Foi um dia normal...
Vou vivendo. Acho era Sexta, agora já é Sábado.
Estou aqui à uma semana.

EXT/DIA PÁTIO

MANUEL está sentado ao lado da tela. Tem um lápis na mão. Olha a árvore morta. Mede-a e olha a tela. Timidamente faz um risco. Vai fazendo outros riscos, sem nada desenhar.

INT/DIA SALA

MANUEL está sentado à mesa. Está de tronco nu, com um cachecol azul ao pescoço. Um pacote de batatas fritas e um copo de vinho. Virado para as televisões. MANUEL arma um bocado de arame à volta da antena, enfiando-o no buraco da mesma. Liga-as. Só uma funciona. Tenta sintoniza-la. Numa sintonia a estática quase deixa ouvir qualquer coisa. Uma voz soturna, que não se percebe, a uma velocidade que parece de um relato de futebol. MANUEL desliga a televisão. Bebe o copo de penalti.

(...)

Um jogo de há muitos anos passa projetado numa parede. Manuel tenta entusiasmar-se.

INT/DIA CAVE

MANUEL está de tronco nu, com o cachecol atado à volta da cabeça. Pega na espingarda da parede. Adapta-lhe uma baioneta e pega na espingarda com as duas mãos enquanto sai da cave diretamente para o pátio da casa.

EXT/DIA QUINTA

MANUEL movimenta-se pela quinta, andando em movimentos furtivos. Aponta a arma rápido ao sair de trás das árvores. Não dispara nem se vê qualquer animal.

INT/NOITE QUARTO

MANUEL está nu, enquadrado à frente da câmara. Está visivelmente bêbado.

MANUEL

hoje é domingo, toca o sino...
o sino é d'oiro, mata o toiro.
O toiro é bravo, mata o cavalo.
O cavalo é valente, mete trinta homens na cova do dente.
Não creio ter nada que dizer neste diário imagético...
tenho de pensar melhor no que diga.

INT/DIA SALA

Manuel vê um filme... Lisboa a aparecer da ponte. Anos 60. A vista de dentro do carro.

INT/DIA RÉS-DO-CHÃO

Manuel monta o projetor em cima do capot do carro. Enfia-se dentro do carro e vê a projeção, mimetizando os movimentos de câmara com o volante.

INT/NOITE QUARTO

MANUEL está nu, enquadrado à frente da câmara.

MANUEL

Não me lembro se filmei ontem...
mas a minha dor de cabeça diz-me que se calhar é normal não me lembrar.
Não sei que horas são. Mas já não é hoje... já não é ontem. É amanhã.
Não tenho nada para dizer. Vou tentar ser sucinto...
descrever a realidade de um dia num minuto pela primeira vez.
Acordei mais ou menos tarde... lá para as onze. Fui para o trabalho.
Mas que trabalho? O que ganho pelo meu trabalho?
Algumas couves?
Deliberei umas coisas do que vou fazer aqui: Isso correu bem.
E depois chegou o fim da tarde e entreti-me a comer.
Agora daqui a nada o dia vai raiar, eu terei de acordar algures nesse dia, mas não sei para quê...
Os artigos para entregar, as conferências para ir, projectos para escrever...
TUDO O QUE ME FAZIA SER HOMEM...
Já nada existe!

INT/TARDE SALA

MANUEL abre as portadas. Uma fresta de sol entra para o lado esquerdo da sala. Pega numa cadeira e anda de um lado para o outro a estudar alguma posição em que possa sentar-se ao sol.

EXT/TARDE JARDIM

MANUEL pousa um banco de plástico no recanto do jardim onde ainda incide o sol. Senta-se e tenta ler, desiste ao fim de uns dez segundos e pousa o livro ao lado.

Olha o jardim à sua frente. A bonança depois da tempestade sente-se no ar. Não se ouve nada, apenas uma calma superlativa enquanto o sol se põe.

MANUEL levanta-se e começa a agitar-se em todas as direções, como tendo um ataque. Grita em plenos pulmões.

MANUEL

AHHHHHHHHHH!

Pontapeia o ar à sua volta. Num dos pontapés atinge a cadeira. O livro voa em direção a uma poça.

EXT/ENTARDECER JARDIM

MANUEL balouça-se no baloiço. Está a descascar uns pauzinhos. A câmara está à sua frente.

MANUEL

Hoje é bastante mais cedo... hoje é ainda hoje.

Precisava de comprimidos para o que bebo por aqui.

Hoje estive bem-disposto.

Agora mesmo estou bem-disposto.

Que relação é que o facto de serem seis da tarde ao invés de três ou quatro da manhã tem a ver com a minha disposição?

Ainda não compreendo.

Tudo é possibilidade. Vou trabalhar. Acabar os quadros. Fazer filmes e música.

Manuel sai do baloiço. Com os pauzinhos começa a bater na mesa de pedra e a fazer um ritmo.

MANUEL

(Canta)

Plim… plim
A chuva caí em gotas tão pequenas
que são nuvem
Ou tão grandes
que matam aranhas
e às vezes é gelo
como o meu coração.

INT/NOITE CAVE

MANUEL está com a pistola numa mão e um copo de vinho na outra. Olha as paredes à sua volta. Da grafonola ouve-se um noturno de Chopin.
MANUEL rodopia ao som da música.

MANUEL

(Voz off)

Hoje acordei a querer saborear o infinito.
Ainda não é realizável, mas é a verdade.
É estranho ter acordado com uma depressão brutal depois do que disse ontem.
24 horas de diferença e o mundo muda totalmente.
Num minuto tudo muda. Eu mudo.
Ontem não fiz nada.
Estou já farto de falar sobre mim.
Não sei a quantas ando.
Não tenho saudades da minha vida, mas isto não é a minha vida.
É apenas um estado.

INT/NOITE CAVE

MANUEL está a jogar snooker contra si mesmo. Vai alternando as bolas em que bate e vibra com as que consegue meter.

Conforme joga com as cheias ou as listadas a sua postura muda. A sua bebida também. Enquanto joga com as cheias bebe Vinho tinto. Enquanto joga com as listadas bebe vinho branco. Um disco toca na grafonola. Ouve-se "Shadazz" dos Suicide. Enquanto joga, dança um pouco.

A música acaba. E a gravação passa para uma música infantil.

MANUEL aproxima-se do aparelho, tentando cantar a canção. Desiste e tira o disco. Põe outro disco. Mão Morta, ouve novamente "Velocidade escaldante". Começa a cantar a música. Envolve-se com o som numa dança lânguida. De repente pára e sai a correr.

INT/NOITE CAVE

MANUEL volta à cave com a câmara e o candeeiro de petróleo. Coloca a câmara de modo a enquadrar grande parte da cave. Grava-se a dançar. Dança com o candeeiro. A música acaba. MANUEL carrega no stop e avança até à câmara de candeeiro na mão.

MANUEL

É difícil começar... e será difícil acabar hoje.
Estou bêbado, a sair à noite, aqui sozinho.
Encontrei uns comprimidos.
Gostava de me drunfar com eles.
É verdade, gostava... não sei porque não o faço.
Tenho no fundo dos meus olhos os olhos dos outros, a vigiarem-me.
Constantemente.
Gostava de ter uma epifania muito concreta,
para que as coisas tivessem mais sentido.
talvez me fosse embora se isso acontecesse.
Mas sei que não vai acontecer.

INT/DIA SALA

MANUEL está sentado no sofá. Vê um filme na tela. Pára num frame e contempla por um momento a pessoa, uma mulher jovem. Olha a paisagem através da portada da pequena varanda, como que absorto. De repente desperta e levanta-se. Pega na câmara e no tripé, pousados à entrada do quarto e sai da sala na direção oposta.

EXT/DIA ENTRADA DA CASA

MANUEL está em frente da porta de entrada da casa. Monta a câmara no tripé e encosta-se à grande árvore do meio do pátio. MANUEL liga a câmara.

MANUEL

A minha mãe tinha uma amiga, dona Cici.
Como a princesa, dizia ela.
Um dia, devia ter doze anos, escapuli-me do quarto
e vim brincar para aqui. Era tarde.
Olhei para o quarto lá de cima, onde ficava a Cici...

A luz ambiente transforma-se em penumbra, como de repente houvesse um eclipse.

Uma luz acende-se no quarto e projeta um retângulo ao lado de MANUEL. Nesse retângulo de luz surge um corpo feminino. MANUEL olha a janela do primeiro andar enquanto começa a tirar as calças. A silhueta feminina, no retângulo ao seu lado, começa a despir-se. MANUEL olha extasiado.

INT/NOITE QUARTO DE MANUEL

MANUEL começa a despir-se. Está com os movimentos presos, lentos... liga a câmara, à sua frente.

MANUEL

Dispo-me para falar com uma certa dificuldade.

Estou com febre, e por isso é estúpido despir-me.

Mas por que não? Isto é o que me propus fazer e portanto faço-o.

Estou com frio, bastante frio...

e espero não estar pior amanhã.

Estive o dia todo a transpirar e portanto vou estar melhor amanhã.

Hoje foi a única coisa que fiz, transpirar.

Hão-de estar zero graus e eu hei-de estar aqui! Nu.

3.2 – 2ª PARTE

EXT/DIA QUINTA

Vários aspetos da quinta mudaram. As folhas estão vermelhas. Algumas árvores despidas. O inverno aproxima-se. O tom da luz mudou.

INT,EXT/DIA PORTA DA CASA

A porta da casa está aberta, folhas entram pelas escadas

INT/DIA QUARTO

O quarto tem muito mais tralhas, como se este tivesse passado a ser a divisão onde Manuel passa mais tempo. Há restos de comida, garrafas de vinho vazias, tintas espalhadas, as paredes estão pintadas. Manuel pega num pequeno pedaço de grafite e vai para a sala. Está com pior aspeto, barba por fazer, o cabelo maior, todo o corpo e roupa com tinta.

INT/DIA SALA

A sala está bastante mais pintada (e caótica) desde a última cena da primeira parte. Manuel está em frente à tela branca.

Manuel vira-se para trás.

SARA

Olá!

Vemos uma mulher jovem, 28 anos, encostada a porta da sala. Veste jeans e uma camisola.

MANUEL olha-a, algo surpreendido.

SARA

(Cont'd)

Achas que te ia deixar aqui sozinho?

MANUEL

Não estou muito bem.

Sara vai até ele. Olha a Sala e os seus desenhos.

SARA

O que se passa?

MANUEL

Não consigo.

SARA

Consegues sim.

MANUEL

Às vezes tudo me fascina.

Tudo me parece fácil.

Depois torna-se difícil, impossível.

Sara põe-se ao lado dele. Olha o quadro branco.

SARA

Sabes o que queres fazer?

MANUEL sorri.

MANUEL

Sim.

Pintar-te.

SARA

Então pinta.

Manuel, que olhava Sara, olha agora a tela. Por um momento hesita o movimento da mão, mas fica parado.

Sara anda até à varanda. Olha a vista.

MANUEL

Não consigo.

SARA

Não te preocupes.

Manuel olha para ela. Larga a grafite e vai até ela. Ao tentar tocar-lhe fica apoiado na ombreira da janela.

SARA

(Cont'd)

Está frio.

Veste o casaco e vamos passear.

EXT/DIA POR ENTRE AS ÁRVORES

MANUEL e Sara. Caminha por entre as árvores.

As árvores estão num tom diferente, com as folhas mais alaranjadas. Por entre as árvores um vulto movimenta-se. MANUEL não se apercebe.

Continuam lado a lado durante um tempo.

Estão a passar pelo arco formado pela copa das árvores. MANUEL olha SARA e sorri. Ela olha-o também. MANUEL volta a olhar noutra direção.

SARA contempla o túnel formado pelas copas das árvores.

SARA

Percebo porque vieste.

Isto é bonito.

MANUEL

Lembra sempre um quadro.

SARA

Qual quadro?

MANUEL

Um quadro que podes apenas contemplar, sem ligar ao resto.

SARA

Sem precisares de o pintar.

Sara olha para ele. MANUEL não nota.

Eles vão-se aproximando da estrada que dá à casa.

MANUEL

Uma imagem pode dizer tudo. Ser real.

SARA

Achas que isto é real?

MANUEL

O que é que interessa se isto é real?

Manuel vira-se para Sara, que já não está lá.

Manuel fica sozinho, caminhando até casa

INT/DIA COZINHA

Manuel tira uma lata do armário. Um monte de latas estão por trás dele, vazias e empilhadas. Tira o resto de pão que tem.

INT/NOITE COZINHA

Jantam o conteúdo das latas e um resto de pão.
Só Manuel come e bebe.

SARA

Estás muito magro.

MANUEL

Não te preocupes comigo.

SARA

Andas a destruir-te.

MANUEL

Tenho saudades.

SARA

Eu também.

MANUEL tenta aproximar-se, mas não consegue tocar Sara.

EXT/DIA JARDIM

MANUEL sai para ao pé da horta. No caminho apanha uns pequenos arbustos e algumas flores (da cameleira?).

De repente um movimento capta a sua atenção. MANUEL aproxima-se lentamente de uma árvore. E encosta-se a ela. Devagar roda pelo tronco até conseguir olhar para trás da árvore, escondido. A uns cinco metros um coelho está parado, muito quieto a olhar noutro sentido e a farejar o ar. MANUEL sai devagar do seu esconderijo e volta a casa, com as flores no braço.

INT/DIA SALA

Com cerimónia, Manuel entra na sala. Na cadeira de madeira está sentada SARA. Manuel vai até ao pé dela e coroa-a com as flores.

SARA

Há muito que não me ofereces flores.

De repente Sara não está na cadeira. Só as flores estão em cima da cadeira. Uma voz ouve-se de fora.

SARA

Vem! Traz a pá.

Manuel vai à varanda, olha para Sara, lá em baixo.

EXT/DIA QUINTA

Sara e Manuel caminham, Sara um pouco mais à frente, Manuel atrás. Caminham em silêncio.

A certa altura, Sara pára e faz sinal a Manuel para não fazer barulho. Agacha-se e faz sinal a Manuel para fazer o mesmo.

Manuel olha para o coelho, Sara olha para Manuel. Quando Manuel olha para Sara, ela faz-lhe um sinal com a cabeça, como que a dizer: "Vá!"

Manuel estranha. Manuel olha para o coelho e depois para Sara que continua a olhar fixamente para ele e lhe segreda ao ouvido.

SARA

Antes de morrer, já estava morto.

MANUEL tem a pá em riste. Avança até ao coelho.

O coelho vê MANUEL e salta para o lado. MANUEL, desastradamente tenta acertar-lhe com a pá. Não acerta.

Manuel olha o Coelho. Tenta apanha-lo com as mãos. Consegue apanha-lo, quando vai a dar-lhe uma festa solta-o. Com um movimento lento apanha a pá e olha para ele com carinho. Põe a pá em riste e grita.

MANUEL

AAAAAHHHHHHH!

A pá cai com violência sobre o coelho.

INT/DIA SALA

Manuel chega com o Coelho morto. Não está ninguém na sala. Manuel pousa o Coelho na mesa. Vemos o Coelho morto.

SARA

Agora tens de o arranjar!

Primeiro cortas a pele desde a cabeça.

INT/NOITE SALA

Ouve-se Mozart. Sonata número nove em Ré maior. MANUEL estende uma toalha, o resto da tela crua sobre a mesa.

Ele levanta-se. Vai até ao projetor e liga-o. Aparece a mãe.

SARA

O teu pai não teve culpa nenhuma.

MANUEL

Como é que tu sabes?

SARA

Sei.

MANUEL

Era a minha mãe. E não fiz nada!

SARA

Tinhas 10 anos!

MANUEL

Tento recordar-me dela mas tudo o que me lembro é do fim.

SARA

E lembras-te de mim assim também?

MANUEL

A ti vejo-te como és!

Sara sorri.

Manuel olha para Sara, sem perceber muito bem. Serve-se de mais vinho. Levanta-se e vai à cozinha.

Manuel vem da cozinha com um tacho de barro (ou prato) onde está o coelho cozinhado. Manuel vem a olhar para o tacho (ou prato).

Olha em frente e a sua cara muda repentinamente, fica branco, deixa cair o tacho.

MANUEL

Mãe!

No sítio onde estava sentada Sara, está a mãe de Manuel.

MÃE

Eu não sou tua mãe.

Vemos agora o plano aberto da sala. Manuel em pé, o tacho (ou prato) no chão. Sara está sentada na cadeira, à mesa.

SARA

Eu não sou tua mãe.

Sara levanta-se e sai. Manuel não se mexe.

EXT/DIA QUINTA

Manuel a correr pela quinta, gritando o nome de Sara.

MANUEL

SARA!

EXT/DIA JARDIM

MANUEL anda um pouco pelo jardim. Vai devagar até ao pé de uma árvore com um tronco largo. Apoia a sua mão no tronco. Olha a estrada ao fundo, os carros a passar. Apoiado na árvore vira-se para trás, olha para a casa.

Manuel caminha em direção à casa, cabisbaixo. Olha em frente, uma luz na chama-lhe a atenção. Não é uma luz normal. É luz de chamas, em cima da pedra ao lado da árvore morta. Manuel começa a correr.

INT/DIA PALHEIRO

MANUEL entra. A mãe está em pé junto à janela. (a fumar?) A luz entra pela janela e pelas farripas, fazendo a mãe ficar em contra-luz. MANUEL fica junto à entrada, iluminado pela porta.

MANUEL

Já não me reconheço.

MÃE

Estás mudado.

Manuel vai até junto da mãe, fica também em contra-luz.

MANUEL

Ganho certos traços desta casa.
Se por aqui ficar, essas marcas passam para mim!

A Mãe vira-se para MANUEL. Passa-lhe com a mão perto da cara, como que a dar-lhe uma festa, mas sem o tocar.

MÃE

Então porque não te vais embora?

MANUEL fica surpreendido. Olha para ela, que o olha fixamente. MANUEL vai a responder, mas a Mãe vira-se outra vez para a janela.

MANUEL

Nada mais será como antes. Agora vivo aqui com a Sara.

A Mãe aproxima-se dele. Tenta olhá-lo nos olhos, mas não consegue.

MÃE

Aqui a morte está sempre presente.

Tu estás só.

MANUEL

Mas nós estamos aqui.

MÃE

Só TU estás aqui. A Sara está morta!

MANUEL reflete. O seu olhar desce da mãe para o chão. Sai de ao pé da mãe. Pára e olha para trás. a mãe olha pela janela.

INT/DIA CASA

Manuel sobe as escadas a correr e corre até à sala. Ali encontra a Mãe com o revólver (arma que sara lhe deu) na mão. A arma está apontada ao corpo, o buraco da bala está na parede. A Mãe olha-o. A mão que tem a arma cai-lhe ao longo do corpo.

MÃE

Lembras-te?

MANUEL não responde. Anda até onde está a mãe. Vai a tocar nela, como para constatar que ela existe, mas a sua mão passa ao lado do braço dela.

MANUEL

(baixo)

É tudo o que me lembro.

MÃE

Queria pedir-te desculpa.

A mãe aproxima-se de MANUEL.

MAE

Ouve-me. Nada do que aconteceu foi culpa tua.

MANUEL vê-se de repente sozinho. Vira-se para trás e vai até à porta. Olha para fora, onde está Sara. À frente dela uma fogueira na pedra. Manuel corre para lá.

EXT/DIA QUINTA (AO LADO DA ÁRVORE MORTA)

Manuel chega ao pé da árvore. Sara está a queimar as bobines dos filmes. Manuel avança em direção a ela.

MANUEL

NÃO!

SARA

(faz sinal com a mão)

Pára!

Manuel pára.

SARA

Já chega. Isto tudo já morreu.

Deixa-os em paz.

MANUEL

não...

INT/DIA SALA

MANUEL tenta desenhar algo no quadro com a grafite. Hesita. Tem ao seu lado um copo de vinho e uma lata de comida. Bebe. Hesita em frente ao quadro.

SARA

Então? O que estás a ver?

MANUEL

Tenho uma sensação estranha.

Recordo-me de coisas que não se passaram.

SARA

Para continuares a viver tens de recordar.

MANUEL

Parece que tudo o que está a começar já acabou.

SARA

Tudo tem de começar e acabar. Acho que já bebeste demais.

Sara levanta-se e sai da sala em direção ao corredor. Manuel segue-a. Passa pela porta do quarto mas continua. Olha para trás, para Manuel, que a mira com um olhar surpreendido.

SARA

(Cont'd)

Vem, vamos dar uma volta.

Ela continua a avançar pelo corredor. Manuel segue-a, cambaleando.

INT/NOITE CAVE

Chegam à zona onde está o carro. Sara avança em direção a este, decidida. Manuel pára. De repente a sua expressão é tensa. Ele pára a olhar para ela.

SARA

Eu conduzo.

Manuel está agora muito sério. Está parado, a olhar para Sara, que entra no carro e senta-se ao volante. Sara está vestida de outra forma, com outro penteado, bastante elegante.

Ao seu lado, Manuel, com outro look, de blazer, cabelo penteado, igualmente elegante.

Vemos Manuel, de fora do carro, normal, a olhar para si, sentado no lugar do morto, e para Sara, ao volante.

No carro, Manuel ri, visivelmente bêbado. Sara bem disposta, "guia".

A cidade vê-se projetada no vidro. O carro rápido pelas ruas húmidas.

Manuel vê a cena de fora do carro, estupefacto.

A certa altura, Sara saca de um cigarro e tenta acendê-lo, ao mesmo tempo que segura no volante. O isqueiro cai. Ela baixa-se para o apanhar.

(em off, ouve-se um carro a guinar e um choque).

Manuel, de fora do carro, olha com cara de pânico.

Sara, vestida normalmente, surge ao lado dele e diz-lhe.

SARA

Aconteceu. A culpa não foi tua.

INT/DIA QUARTO

Estão ambos na cama, MANUEL enfiado dentro do saco de cama e Sara fora, vestida.

SARA

Bom dia.

Manuel sorri.

SARA

(Cont'd)

Agora tens de tratar da sala, que mais parece o quarto de um adolescente do que um atelier.

INT/ DIA SALA

Há música a tocar. Vemos Manuel a pintar a parede da tela de branco. Sara está à janela. Eles falam um com o outro, mas não ouvimos este diálogo.

A certa altura, Sara sai da sala (olha para ele antes de sair). Manuel continua a pintar a parede de branco.

A parede está pintada. Anoitece. Quando se apercebe da ausência de Sara, Manuel sai da sala e vai à sua procura.

INT/NOITE PISO INTERMÉDIO

Chove. MANUEL procura Sara no piso intermédio. Quase todas as garrafas foram já bebidas. De repente há um corte na eletricidade, a luz apaga-se e, ao mesmo tempo, deixa de se ouvir a música.

Ouve-se barulho no jardim, uma espécie de vozes humanas, guturais.

INT/NOITE CAVE

Manuel corre escadas abaixo. Abre a portada e grita,

Sai para o jardim à procura de Sara. Vemos a cave, que fica vazia e silenciosa, enquanto ouvimos MANUEL.

MANUEL

(em histeria)

SARA!!!

SARA!!!

INT/NOITE CORREDOR

A casa está na penumbra. Ouve-se a chuva e o respirar forte de MANUEL na cama, a tentar dormir. De repente um trovão rebenta muito perto dali.

MANUEL levanta-se e vai até à porta do quarto. O quarto é inundado de luz por um relâmpago.

Um novo estrondo ouve-se. MANUEL abre a porta do quarto, devagar.

MANUEL

(baixo)

Sara?

INT/NOITE SALA E ENTRADA

MANUEL entra na sala devagar, tenta acender a luz, mas não há luz.

Dirige-se à portada e à varandinha. Verifica que a porta está fechada.

Lá fora o vento sopra e a chuva cai mais forte. Um barulho ouve-se do outro lado da sala, junto da porta que dá para o corredor.

MANUEL sobressalta-se e vai até lá com um passo rápido.

Fica parado de um lado da parede. Ouve barulhos do outro lado, baixo. Ao seu lado está uma garrafa. MANUEL pega nela e aperta-a contra o peito. Um trovão ouve-se mais perto. MANUEL faz um esgar de medo.

MANUEL

SARA!

MANUEL deixa-se deslizar pela parede até ficar numa posição fetal, deitado no chão.

INT/DIA SALA

Manuel acorda e levanta-se.

Vai calmamente para o lado da sala. Experimenta o interruptor. A luz acende. Dirige-se à tela. Pega no pequeno pedaço de grafite.

Abre a janela e atira-o com toda a força para o campo.

INT/DIA COZINHA

Manuel conta a comida, a fruta, as latas e o vinho que tem. Dão para uma última refeição.

Tem toda a comida disponível em cima da bancada. A porta da despensa está aberta. Lá dentro as prateleiras estão vazias. Na bancada, uma lata de atum e de feijão abertas, um resto de um pacote de arroz.

MANUEL prepara toda a comida. Um copo com arroz, um prato com atum. Outro com feijão e todo o tipo de frutas, partes meia podres.

Põe a panela ao lume. Ferve feijão e arroz, tudo junto.

Entra SARA.

SARA

O prazo acabou.

INT/DIA SALA

MANUEL e SARA estão na mesa, um à frente do outro.

MANUEL

Queria que isto continuasse...

Não sei para onde ir.

Quero continuar aqui.

SARA

Sim, mas quem existe nesta realidade não se digna a ficar.

Aqui é a terra dos mortos.

MANUEL

Chegou ao fim?

SARA

Tudo tem que ter um fim.

Sara levanta-se. MANUEL levanta-se a seguir a ela.

SARA

(Cont'd)

Não, ainda não.

INT/NOITE QUARTO

MANUEL e Sara estão no quarto.

SARA

Pinta-me.

Sara começa a despir-se.
MANUEL vai buscar um pincel e tinta.
Sara deita-se. Manuel começa a pintá-la.

Vemos os olhos de Manuel a olhar fascinado para Sara, para a sua pintura. Pormenores da pintura. Vemos o quarto, sem Sara, Manuel a acabar de pintar o lençol. Olha o lençol. MANUEL fecha os olhos devagar. Chora comovido. Sara desapareceu.

INT/DIA QUARTO

MANUEL abre os olhos. Está à janela do quarto. As lágrimas caem-lhe pela face.
Abre a mala. Senta-se na cama, ao lado da câmara, que está ali pousada.
Embrulha a câmara nos lençóis, devagar. Levanta-se novamente e coloca a câmara dentro da mala. Tira uma camisa de um "cabide", vagarosamente. Dobra a camisa, que coloca em cima de outras já dobradas, dentro da mala.
Fecha a mala e levanta-se. Fecha devagar a portada da janela.

INT/DIA SALA

Manuel entra na sala para ir buscar a caixa.
Passa pelo quadro branco e sai.
Lentamente a imagem faz um fade a negro.

FIM

Conclusão

Conclusão

Serve esta conclusão para esclarecer alguns pontos que parecem surgir com premência da leitura da introdução a este trabalho.

Conclui-se que a história das sensibilidades atravessa, na contemporaneidade, uma profunda inflexão. Uma cartografia das artes visuais segundo o movimento de uma geografia da emoção, como a de Giuliana Bruno, excita a reinvenção de uma arquitetura do pensamento e da memória, ao jogar com os movimentos entre os tempos, os espaços, as linguagens segundo uma sensibilidade própria.

Desde os movimentos de Epstein à escrita de Branigan e Rancière propõe-se uma forma de ver que está enraizada numa culturização e numa perceção da imagem, e posteriormente do cinema, de acordo com o pensamento.

Tem de se refletir também em que é que este pensamento e critica da 'forma de ver'/'perceção' em relação ao cinema questionou o trabalho.

Depois de passar pela execução do trabalho, e de lhe dar, com a constituição do *dossier* e do argumento, a possibilidade de existir como experiência real, transformadora em diversos planos do que e de quem por ela passou, acresce ter de pensar e fundamentar este trabalho de acordo com ele foi.

Desde a ideia à execução, sobre tudo o que foi pensado e está no *dossier* de produção, há questões que são agora suscitadas pela forma como foi feito o trabalho ou algumas partes do trabalho.

Partiu-se de uma contingência, a produção de ***Quadro Branco*** foi independente, sem dinheiro.

A estratégia de produção seguida, mediante as instituições a que se pediu apoio, foi ter o máximo de garantias ao nível de equipamento e de serviços no local de filmagem e de conseguir reunir uma boa equipa para a execução do filme.

O maior revés que se enfrentou foi o da recusa de um subsídio de um valor de cerca de cinco mil euros por parte da Fundação Calouste Gulbenkian. Este dinheiro teria permitido outra ginástica financeira e outro bem-estar em relação à produção… já em relação ao filme,

crê-se que não teria ficado diferente por isso.

Das outras instituições que foram parceiras no filme, não se recebeu apoio monetário, sim um apoio em 'géneros', que estão quantificados no próprio orçamento e na rubrica 'progresso até à data' do capítulo 2, no *dossier* de produção.

Sendo assim, refletindo sobre a fase do trabalho antes da culminação do filme, isto é, no processo em que ele se encontra neste momento, posterior à produção e à edição e anterior à pós-produção de imagem e som, podemos retirar inúmeras ilações no que concerne aos pontos que estão presentes nos materiais de estudo e reflexão aqui apresentados e na forma em que moldaram ou estiveram ausentes da produção.

O que se quis dizer com este filme, que marca se quis e quer deixar?
Ou reduzir a pergunta a, 'que género de filme é este'?

Estas interrogações surgem soltas, sem uma unidade de pensamento que lhes consiga dar unidade ou responder. Mas agora que o filme deixou de ser um conjunto de planos soltos e é uma sequência de planos montados, tem de haver a capacidade para responder.

A primeira questão, que já surgiu no primeiro capítulo deste trabalho, é a das diferenças, algumas pequenas, outras estratégicas, outras colossais, entre o que se planeou e está exposto no segundo e terceiro capítulos e aquilo que é, na sua versão ainda por finalizar, o filme.

Muito já foi referido sobre estas diferenças, mas como conclusão que é, estas linhas terão de se debruçar mais um pouco a esse respeito.

Mesmo sem capacidade para o analisar com profundidade, há a certeza de uma certa analogia entre o percurso de Manuel e o percurso no qual se fez este trabalho e o filme.

De facto, aparte de qualquer resultado mais ou menos esperado ou desejado, aparte de tudo o que foi pensado por todos os intervenientes no filme, o resultado final, o filme, é completamente distante do que o precedeu.

Nessa distância, contudo, reside uma proximidade. Da primeira página de um guião que nasceu de uma necessidade óbvia de criar, deram-se inúmeras transformações para permitir alguns milhares de resultados. No entanto, este é o resultado final, sem os diálogos que nalgum ponto foram escritos, sem algumas cenas e blocos que lhe dariam ou retirariam

consistência. Com os atores que o acaso ditou e foram estes, com o brilho do sol a entrar por onde não devia e a fazer nascer um plano, com a capacidade de aprisionar uma realidade por vezes escondida e surpreendida.

Olhando para o filme, ele é completamente distante do que foi intimamente idealizado. E é, ao mesmo tempo, intimamente próximo do que, mesmo quando se escreveu a primeira linha do argumento, se idealizou.

Há ainda no final uma certeza. Muitas e novas questões se levantarão. Questões às quais se poderá responder e problematizar, mas em crer que serão questões a que o próprio filme ficará incumbido de responder já sem o nosso auxilio.

Estas questões nascerão da forma como se vir o filme.

Seguindo o que por aqui se escreveu, o problema não está na experiência e na experimentação, nem na obra, está no olhar. Nomeadamente em relação ao cinema, esse olhar está a afastar-se da capacidade de ver a obra, já de si historicamente comprometida.

Esse olhar está-se a transformar em 'não-cinema'. Um olhar que rejeita o tempo do cinema.

Pode dizer-se ainda que não se pode ser senão por uma entidade cinematográfica. Não se foi completamente ao encontro das teses mais radicais sobre o que poderia ser o cinema, vindas muitas delas dos primórdios desta arte, mas tanto o autor como a obra se apoiarão naquilo que a própria etimologia da palavra significa. Não há cinema sem fotografia e sem movimento, mas, como dizia Gianni Amelio, também não há cinema fazer um esforço para que a câmara pare.

Será que esta ideia nos torna conservadores?

Sim, sem dúvida. E assim se espera conservar o cinema.

BIBLIOGRAFIA

BARTHES, Roland **-** ***Image – Music – Text***, New York: Hill and Wang, 1977, 220 p.

BATAILLE, Georges (1943) - ***L'Experience Interieure***, Paris, Gallimard; 1978. 180 p.

BÁZIN, André [et al.] – ***A política dos autores***. Lisboa: Assírio&Alvim, 1976, 391 p.

BENJAMIN, Walter - ***Sobre arte, técnica, linguagem e política***. Lisboa: Relógio D'Água, 1992. 235p.

BENJAMIN, Walter (1927-1940) - ***Passagens***. Belo horizonte: UFMG, 2006. 1167 p.

BENJAMIN, Walter (1923) - ***A tarefa do tradutor, de Walter Benjamin: quatro traduções para o português,*** Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2008. 101 p.

BERLINALE – **Urso de Ouro** [Em linha]. [Consultado Julho 2010].
Disponível em - http://en.wikipedia.org/wiki/Golden_Bear

BIENNALE DE VENEZA. [Em linha]. [Consultado Julho 2010].
Disponível em - http://www.labiennale.org/en/cinema/history/

BRAGANÇA DE MIRANDA, José, ***Analítica da Actualidade***, Lisboa: Vega, 1994. 360 p.

BRANIGAN, Edward - ***Projecting a Camera: Language Games in Film Theory***, Nova Iorque: Routledge, 2006, 424 p.

BRÁS, Rita. (2012). ***A dádiva no contexto de filme documental***. [em linha]. Disponível em: http://www.buala.org/pt/afroscreen/a-dadiva-no-contexto-de-filme-documental

BRYANT, Levi [et al.], ed. lit. - ***The Speculative Turn: Continental Materialism and Realism***, Melbourne: re.press, 2011. 440 p.

BURGIN, Victor - ***The Remembered Film***, London: Reaktion Books, 2004, 127 p.

BRUM, Rosemary Fritsch - ***Uma cartografia do sensível*****,** Publicações do Núcleo de Pesquisa em História da UFRGS, 2010. 8 f.

BRUNO, Giuliana (2002) - ***Atlas of emotion. Journeys in art, architecture, and film***. London: Verso, 2007. 484 p.

CACHÈ - **Trivia** [Em linha]. [Consultado Julho 2010].
Disponível em - http://en.wikipedia.org/wiki/Cach%C3%A9_%28film%29

CACHÈ - **Box office** [Em linha]. [Consultado Julho 2010].
Disponível em - http://boxofficemojo.com/movies/?id=cache.htm

CANNES – **Palma de Ouro** [Em linha]. [Consultado Julho 2010].
Disponível em - http://en.wikipedia.org/wiki/Palme_d'Or

CAVE, Nick (1998)- ***A review of the film Mother and Son*** (by Aleksandr Sokurov), *In* UK newspaper Independent. 29 de Março de 1998. [em linha]. Disponível em http://users.bart.nl/users/maes/cave/disc/sunday.html

CAVELL, Stanley - ***Pursuits of happiness***, Cambridge: Harvard University Press, 1981. 283 p.

CHAUVEAU, François - ***Carte du pays de Tendre***, gravação (1654)

CRITERION – **Lista de filmes** [Em linha]. [Consultado Julho 2010].
Disponível em - http://www.criterion.com/library/dvd

DOANE, Mary Ann - ***Temporality, Storage, Legibility: Freud, Marey, and the Cinema***: **Critical Inquiry**, The University of Chicago Press: vol. 22, no. 2 (1996), p. 313-43.

EGEA, Juan F. - ***Poetry and Film: El sol del membrillo and Los amantes del círculo polar*** : Hispanic Review, Volume 75, no. 2 (Primavera 2007), p. 159-180

EISENSTEIN, Sergei – ***Reflexões de um cineasta***, Lisboa: Arcádia, 1972, 353 p.

ELEPHANT - **Box office** [Em linha]. [Consultado Julho 2010].
Disponível em - http://boxofficemojo.com/movies/?id=elephant.htm

ELEPHANT - **Trivia** [Em linha]. [Consultado Julho 2010].
Disponível em - http://en.wikipedia.org/wiki/Elephant(2003_film)

GONTARSKI, Stanley E. - ***The intent of 'Undoing' Beckett's Dramatic Texts***. Bloomington, Indiana University Press, 1985, 221 p.

INSTITUTO DO CINEMA E AUDIOVISUAL - **Concursos** [Em linha]. [Consultado Julho 2010]. Disponível em - http://www.ica-ip.pt/pagina.aspx?pagina=470

LEFEBVRE, Henri **- *Production of Space***, New York: Blackwell, 1991, 183 p.

LEVY, Shimon - ***Samuel Beckett Today/Aujourd'Hui. The savage eye***, Amsterdão: Editiones Rodopi, 1994, 149 p.

MARKER, Chris (realizador). (1983). ***Sans Soleil***, [100 min]. França: Argos Film.

MARKER, Chris - ***Memories of the Future***, London: Reaktion Books, 2005. 256 p.

MEILLASSOUX, Quentin (2008). ***Time without Becoming***, Middlesex University, London. 12 f.

NICIÉ, Michelle - ***A escrita como devir: a experiência com os meios eletrônicos na poética de Samuel Beckett***, Rio de Janeiro: Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas – UNIRIO, 2009. 4 f.

OSCAR - **Nomeações** [Em linha]. [Consultado Julho 2010].
Disponível em - http://oscar.go.com/nominations/nominees

PARIS, TEXAS - **Box office**. [Em linha]. [Consultado Julho 2010].
Disponível em - http://www.imdb.com/title/tt0087884/business

PASOLINI, Pier Paolo (1972) - ***Empirismo Herege***, Lisboa: Assírio&Alvim, 1982, 252 p.

RANCIÈRE, Jacques (2001) - ***Film fables***, Oxford: Berg, 2006. 202 p.

RICHTER, Gerhard (1993) - ***The Daily Practice of Painting: Writings 1962-1993***, Cambridge, The MIT Press, 1995. 288 p.

SCHWARZER, Mitchell - ***Zoomscape: architecture in motion and media***, New York: Princeton Architectural Press, 2004. 320 p.

SONTAG, Susan - ***Ensaios Sobre a Forografia***, 1973-77, Lisboa: Quetzal, 2012. 208 p.

SWIMMING POOL - **Trivia** [Em linha]. [Consultado Julho 2010].
Disponível em - http://en.wikipedia.org/wiki/Swimming_Pool_(film)

VARDA, Agnès (Realizadora). (2000). *Les glaneurs et la glaneuse*, [82 min]. França: Ciné Tamaris.

VIOLA Bill realizador). (1979). ***Reflecting Pool***, [7 min]. USA.

WEYERGANS, Franz (1970) - ***Tu e o Cinema***, Porto: Civilização, 1976. 244 p.